12-96 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E

PC PLAYER



Unsere Extrem-Tests

Red Alert, Darkening, Toonstruck, Alien

Wer hat den schnellsten?

AMD, Cyrix & Intel: Alle Pentiums getestet

Fehler im System?

Bugs in Mercenaries, NHL 97, Daggerfall

Comeback der 8-Bitter

Die besten Emulatoren Die tollsten Klassiker

Drei komplette Lösungen

Tips zu Baphomet, Azrael und Pandora

- **Stampf-Schepper:** Mechspiele-Vergleich
- **Klick-Klack:** Sidewinder Gamepad
- **Kling-Klang:** Peter Gabriels neues ROM
- **Peng-Peng:** Virtua Cop & Area 51

RICHTHOFEN'S
ABSCHUßREKORD
IST UNERREICHT...
BISHER!!! DIE
NEUE REFERENZ
FÜR ECHTZEIT-
FLUGSIMULATION


NUR SELBER FLIEGEN
IST SCHÖNER?
DANN TUN SIE'S DOCH!
FLYING CORPS
MIT DER ABSOLUT REALISTISCHEN FLUGSIMULATION DES ERSTEN WELTKRIEGS
SECHS AUTHENTISCHE FLUGZEUGE MIT ALLEN SPEZIELLEN FLUGEIGENSCHAFTEN
REALISTISCHE 3D-LANDSCHAFTEN ANHAND VON HISTORISCHEN KARTEN UND AKTUELLEN SATELLITENAUFNAHMEN
ORIGINALGETREUE KAMPAGNEN GEGEN PANZER, SCHWADRONEN u.v.m.
...UND WER STEHT AUF IHRER ABSCHUßLISTE?
ERHÄLTLICH ÜBERALL IM FACHHANDEL
SYSTEMVORAUSSETZUNGEN:
P100, 8MB RAM, SVGA, MS DOS / WINDOWS 95
EXKLUSIV IM VERTRIEB VON KOCH MEDIA
DEUTSCHLAND: LOCHHAMER STR. 9, D-82152 PLANEGG B. MÜNCHEN
TEL: 089 / 857 95 120
FAX: 089 / 857 95 160
ÖSTERREICH: TIVOLIGASSE 25, A-1120 WIEN
TEL: 0222 / 815 06 26
FAX: 0222 / 815 06 26 16
SCHWEIZ: POSTSTRAßE 10, CH-9202 GOSSAU
TEL: 071 / 388 68 68
FAX: 071 / 388 68 88
Screen Shot aus Flying Corps




empire
INTERACTIVE

Die guten, alten Zeiten

Es sollte ein Oldie-Schwerpunkt werden. Neben den besten Uralt-Spielen wollten wir Emulatoren und Spielesammlungen vorstellen. Und dann ging das Diskutieren und die romantische Verklärung los: Jeder hatte im Gedächtnis, wie toll die »Summer Games 2« damals waren, wie wegweisend die Grafik von »Rescue on Fractalus« und die Spieltiefe von »Elite«. In diesen Träumen schwelgten wir, holten den C 64 aus dem Keller, installierten die Emulatoren auf den PCs – und erlebten die eine oder andere Überraschung.

Romantische Verklärung nennt man, wenn Sie sich an was »ganz tolles« erinnern, das damals zwar spitze, aber heute nicht mal Mittelmaß ist. Fragen Sie jemanden nach Summer Games, und lassen Sie ihn von der realistischen Animation erzählen, zeigen ihm dann das Spiel und sehen sein Gesicht: Es wechselt von Enttäuschung hin zu seliger Erinnerung an die alten Zeiten und wieder zurück zur Enttäuschung (mit einer Spur von Ärger, wenn derjenige sich nicht mehr an die Joystick-Belegung erinnern kann).

Zwölf Jahre ist es her, daß Heimcomputerspiele eine Institution mit Massenappeal wurden. 1984 kamen die ersten Zeitschriften speziell zum Thema Computerspiele auf den Markt. Seitdem ist viel passiert: Spiele brauchen etwa zehntausend Mal mehr Speicher (eine 640 MByte CD-ROM statt 64 KByte oder weniger auf Kassette), sehen realistischer aus – und haben viel mehr Fehler. Denn Summer Games und Elite sind fast nie abgestürzt, noch haben sie den Spieler mit logischen Fehlern genervt. Patches und Updates waren damals unbekannt und auch unnötig – und das ist keine romantische Verklärung.

Einen absturzfreien Monat wünscht,

Ihr Team PC Player

P.S. Unser neues Foto mit leicht verändertem Team: Von links nach rechts, oben nach unten, sehen Sie: Alexander Folkers, Monika Stoschek, Magnus Kalkuhl, Jörg Langer, Roland Austinat, Michael Schnelle, Karin Spath, Susan Sablowski, Henrik Fisch, Boris Schneider.





GOLD PLAYER

Roter Alarm auch in den Softwareläden: Kunden wollen endlich die C&C-Fortsetzung haben – wir konnten schon testen.

40



GOLD PLAYER

Auf Gold Player abonniert? Blue Bytes **Schleichfahrt** erhält nach den Siedlern die begehrte Auszeichnung.

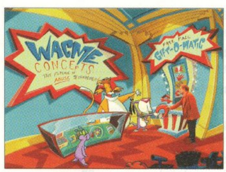
80



GOLD PLAYER

Weniger Klischees, mehr Spielwitz: **Darkening** von Origin hat mit den Wing-Commandern nicht mehr viel gemeinsam.

72



Die Welt ist ein Zeichentrickfilm und Sie sind mitten drin, aber Christopher Lloyd will in **Toonstruck** nichts wie raus.

106

PC PLAYER



Selten hat jemand so sehr auf einen roten Alarm gewartet: Die offizielle Fortsetzung zu Command & Conquer ist endlich da.

40



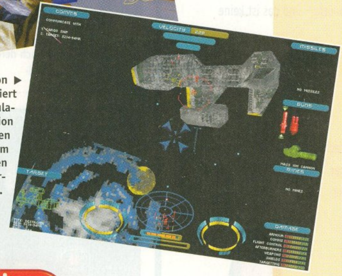
Welcher Pentium ist der schnellste? PC Player testet alle Modelle von AMD, Cyrix und Intel mit gängigen 3D-Spielen und kommt zu einem verblüffenden Ergebnis.

160



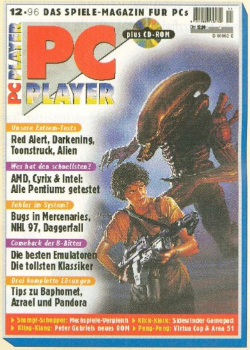
Kampf der Riesenroboter: Die »Mechwarrior 2: Mercenaries« treten im Shootout gegen »Shattered Steel« an.

56



»Darkening« von Origin kombiniert Wirtschaftssimulation, Weltraumaction und einen skurillen Science-fiction-Film zum abgefahrenen Wing-Commander-Nachfolger.

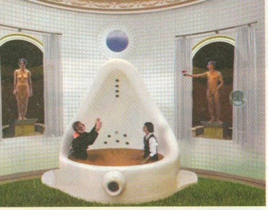
72



Aktuell

Software

Hardware

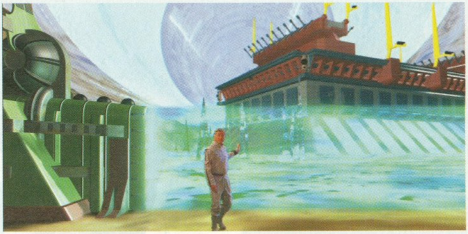


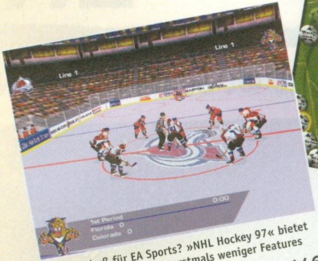
Peter Gabriel auf CD-ROM, zweiter Versuch: Nach Xplora kommt »Eve«, ein technisch wie künstlerisch aufwendiger Trip durch vier Phantasiewelten.

170

Science-fiction-Highlight von Sierra: Das »Rendezvous im Weltraum« entwickelt sich zu einem der aufregendsten Adventures des Jahres.

118





Schlappschuß für EA Sports? »NHL Hockey 97« bietet zwar bessere Grafik, aber erstmals weniger Features und mehr Bugs als seine Vorgänger.

146



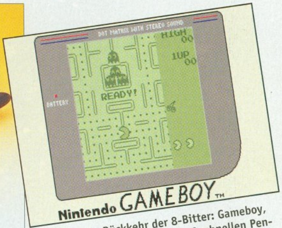
Noch nicht testreif: Der neue »Bundesliga Manager 97« von Software 2000 sieht zwar gut aus, trotzdem langte es nur zu einer Preview.

22



Multiplayer ohne Aufpreis: Microsofts »Sidewinder Gamepad« läßt sich ohne spezielle Adapter mit drei weiteren Pads vernetzen.

168



Die Rückkehr der 8-Bitter: Gameboy, C 64 und Co feiern auf schnellen Pentiums ihre Wiederauferstehung – als kostenlose Emulation aus dem Internet.

152

Special

Spiele-Tests

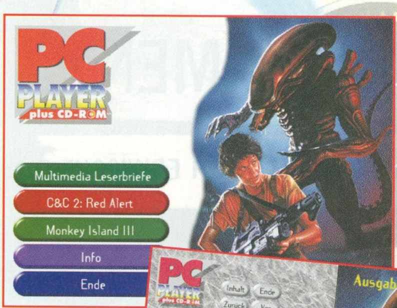
Tips & Tricks

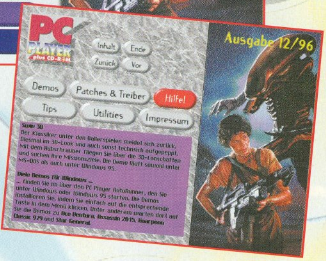
Rubriken


HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie
EINE SEK
UND ER
EINE SEKUNDE SCHNELLER. UN
Neue Autos, neue Teams und verborgene Geheimstrecken. Mit SVGA-Modus und Mehrspieler-Netzwerkoption.
Falls jetzt ein entrüstetes Zucken durch die Glieder von Freunden der heimisch
Flora und Fauna fährt – immer mit der Ruhe. Einzige Gegner bei dem mit
3D-Engine gepowerten Bleifuss 2 sind die PS-Boliden der Konkurrenz sowie
Zeit, Wetter, Dunkelheit und sechs recht anspruchsvolle Tracks.
PC CD-ROM
MILESTONE
© 1996 Milestone. ℗ Published 1996 by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.


Virgin
INTERACTIVE
entertainment
KUNDE LANGSAMER,
WÄRE DAVONGEKOMMEN.
SIE HÄTTEN SEINEN KOLLEGEN AUCH NOCH ERWISCHT.
BLEIFUSS 2
POWERPLAY 10/96: DER Renner dieses Jahres.

CD-INHALT





Damit Sie die Demos und Hilfsprogramme des CD-ROMs bequem per Mausklick starten können, haben wir für Sie unter MS-DOS das »PC Player DOS Menü« und unter Windows den »PC Player AutoRunner« und das »Magazin-Programm« vorbereitet.

Spielbare Demos

Spiel	System	Start
Ace Ventura	Windows, keine Installation notwendig	über »PC Player AutoRunner« starten
Amok	Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
Assassin 2015	Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
Bedlam	Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
Diablo	Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
Discworld 2	Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
Harpoon Classic 97	Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
John Madden NFL 97	MS-DOS, 21 MByte	\DEMOS\MADDEN\GO.BAT
NASCAR Racing 2	MS-DOS, 25 MByte	\DEMOS\NASCAR2\GO.BAT
Plastic City	MS-DOS, keine Installation notwendig	\DEMOS\PLASTIC\GO.BAT
Star General	Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten
SWIV 3D	MS-DOS, 13 MByte	\DEMOS\SWIV3D\GO.BAT
	Windows 95	über »PC Player AutoRunner« starten

Selbstablaufende Demos

Spiel	System	Start
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	MS-DOS, keine Installation notwendig	\PREVIEWS\ALARMROT\GO.BAT

Windows-Magazin

Titel	Länge
Multimedia Leserbriefe	**4:23**
Command & Conquer: Red Alert	**4:59**
Monkey Island 3	**3:05**

Patches

Patch	Beschreibung	Start
Daggerfall	Patch auf Version 1.77	\PATCHES\DAGGER
Z	Netzwerk-Patch	Informationen zu diesem Patch lesen Sie in dem Textkasten »Netzwerk-Patch für Z«.



Amiga-Fans aufgehorcht: »SWIV« ist wieder da. Diesmal im dreidimensionalen Outfit. Eine Zwei-Level-Demo wartet auf Sie unter MS-DOS und Windows 95.



Die Fortsetzung des realistischen NASCAR-Racings ist da. »NASCAR Racing 2« läuft unter MS-DOS. Diese Demo-Version verträgt sich allerdings nicht mit Speichermanagern wie EMM386 oder QEMM.

Programme

CBench
neuer 3D-Benchmark für MS-DOS — \PROGRAMM\CBENCH

CDT 1.15
CD-ROM-Tool — \PROGRAMM\CDTOOLS

PC Player Direct3D-Benchmark No.1
3D-Benchmark für Windows 95 und DirectX — \PROGRAMM\D3DBENCH

DCC 4.1
PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms — \PROGRAMM\DCC41PCP

Display Doctor 5.3
Neueste Version des alten UniVBE — \PROGRAMM\SDD53

Firo & Klawd Bildschirmschoner
Für Windows 3.1 und Windows 95 — \PROGRAMM\FIROKLAW

Game Wizard 3.0
Spiele-Utilitie — \PROGRAMM\GAMEWIZ

nVidia-Grafikkarte
Testprogramm für PCI-Bus — \PROGRAMM\NVIDIA

PCXDUMP 9.3
Bildschirm-Capture-Programm — \PROGRAMM\PCXDUMP

PICEM 3.2
Bildbetrachter — \PROGRAMM\PICEM

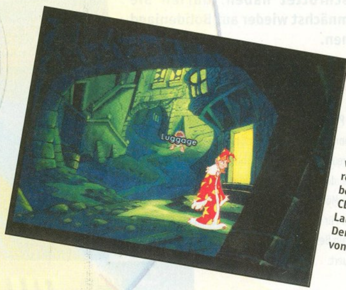
VGA-Benchmarks
verschiedene Grafik-Benchmarks — \PROGRAMM\VGABENCH

Hilfen für Spieler

DatenPlayer Deluxe
Testdatenbank mit den neuen Wertungen — über »PC Player AutoRunner« starten



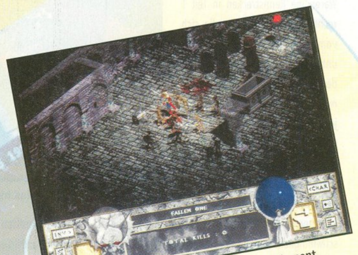
SSI wandert in das Weltall aus und vereinnahmt gleich komplette Planeten. In »Star General« spielen Sie den zugehörigen Weltraumstrategen. Die Demo läuft unter Windows 95 und benötigt DirectX, das Sie ebenfalls auf dieser CD finden.



Kennen Sie noch »Rincewind« aus den »Scheibenwelt«-Büchern von Terry Pratchet? Dann kommt das Adventure »Discworld 2« gerade recht. Belassen Sie beim Spielen die CD bitte im Laufwerk. Die Demo lädt Daten von der CD nach.

SO BENUTZEN SIE DAS CD-ROM

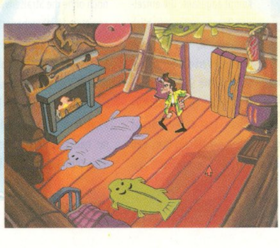
Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 starten Sie am einfachsten von unserem »PC Player AutoRunner« aus. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 legt dieses normalerweise von selbst los, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.
Mit diesem Mini-Menü starten Sie auch unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Informationen finden Sie, wenn Sie im »PC Player AutoRunner« auf die Taste »Lies Mich!« klicken.
Bei Problemen mit der CD können Sie Anfragen an folgende E-Mail-Adresse richten:
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
oder per Post oder Fax direkt an den Verlag.



Das Rollenspiel »Diablo« von Blizzard Entertainment nähert sich seiner Vollendung. Einen guten Eindruck erhalten Sie durch die Demo auf dieser CD. Diese läuft ohne Installation, benötigt aber DirectX.

NETZWERK-PATCH FÜR Z

Die CD dieser Ausgabe von PC Player plus können Sie auch dazu verwenden, um »Z« mit mehreren Personen im Netzwerk zu spielen. Normalerweise benötigen Sie dafür eine weitere Vollversionen von Z, da dieses während des Spiels auf die CD zugreift. Anstelle der Original-Z-CD verwenden Sie einfach diese. Mit bis zu vier Personen können Sie auf diese Art und Weise Z im Netzwerk spielen. Dazu benötigen Sie eine Original-CD von Z und drei mal die PC-Player-CD 12/96.

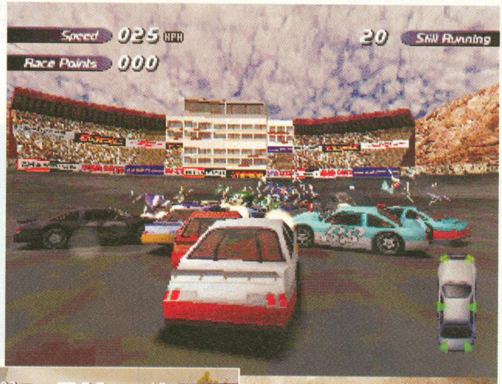


Nach diversen Kinofilmen gibt es jetzt von 7th Level auch ein Spiel mit »Ace Ventura«. Wer den hyperaktiven, grimassenbewehrten und sprüchestarken Tierdetektiven gern hat, startet die Demo unter Windows. Installieren müssen Sie dazu nichts.

Preview: Destruction Derby 2

BLECHSCHADEN

Letztes Jahr konnten Bildschirmraser in »Destruction Derby« geheimen Karambolagegelüsten hemmungslos frönen. Wenn Sie damals Ihren Joystick noch nicht geschrottet haben, dürfen Sie demnächst wieder auf Bolidenjagd gehen.



▲ Auch in Destruction Derby 2 darf man wieder in der Arena die Gegner zu Klump und Schrott fahren.

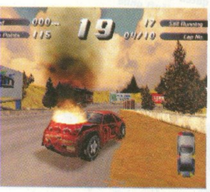
Psygnosis' »Destruction Derby« ist eines der ersten Spiele, die den Weg von der PlayStation zum PC gefunden haben. Doch während das launige Actionrennen mit Kollisionsgarantie im Konsolenlager für Freude sorgen konnte, blieb die MS-DOS-Fassung hinter den Erwartungen zurück. Vor allem die grafischen Möglichkeiten wurden bei weitem nicht ausgenutzt. Für »Destruction Derby 2« haben die Entwickler deshalb Besserung gelobt und die Optik von Grund auf erneuert.



Halsbrecherische Unfälle sind hier auf der Tagesordnung.

Einmal rund um die ganze Welt

Waren die Rennstrecken in Teil 1 recht simple Rundkurse, die sich vom Layout kaum voneinander unterschieden, schickt Psygnosis den Spieler nun auf eine Reise über mehrere Kontinente. Dabei erhält jede Strecke ihr landesspezifisches Outfit und ein eigens Intro spendiert. Die insgesamt zwölf Kurse sind erheblich abwechslungsreicher und nicht mehr so flach gestaltet wie zuvor. Hügel, Sprungschanzen und Hochgeschwindigkeitskurven sollen der Konkurrenz wie »Sega Rally« oder »Daytona« Paroli bieten. Jede Aktion wird dabei von dem hierzulande unbekannten Sportreporter Paul Page kommentiert. Und auch dem dichten Pulkfahren haben die Designer den Kampf angesagt. Die einzelnen Pisten werden erheblich länger sein, was zu einer besseren Verteilung der Fahrer über die Strecke führen soll. Somit können Unfälle schon länger im voraus erkannt werden, und Sie haben die Möglichkeit, sich rechtzeitig auf den Crash vorbereiten. Auch mit den unterschiedlichen Bodenbeschaffenheiten wie Schlamm und Schnee sollte man sich beizeiten anfreunden, um nicht unversehens auf einer unberechenbaren Schlitterbahn ins Schleudern zu kommen.



Motorbrände bedeuten für gewöhnlich das Ende des Rennens.

Jede Menge Schrott

Einen Großteil seines Reizes zog Destruction Derby aus den spektakulären Unfällen. Die wurden seinerzeit noch ohne die Straßenverhältnisse zu berücksichtigen ermittelt. Halsbrecherische Überschläge waren so nicht möglich. Deshalb erweiterten die Programmierer die 3D-Fähigkeiten der Grafik-Engine, wobei jetzt alle Karambolagen in Echtzeit berechnet werden. Somit sind auch wegfliegende Teile nicht mehr rein zufällig »spritzende« Pixel, sondern dem echten Leben akkurat nachempfunden. Herumsausende Fahrzeugtüren oder Kotflügel können Sie streifen und im ungünstigsten Fall aus der Bahn werfen. Reibung erzeugt bekanntlich Wärme, an fremden Karosserien kann das zu wahren Funkenregen führen, die zusammen mit Motorbränden dem Spieler zu schaffen machen. Doch zum Glück lassen sich kleinere Schäden in Windeseile an der Box reparieren. Auch der Fahrzeugpark wurde einer Runderneuerung unterzogen. War der Wagen im Vorgänger noch weitgehend einem Ford Granada nachempfunden, werden nun stärkere Kaliber aufgefahren. Uralte Schätzchen wie Fire- oder Thunderbirds, Oldsmobiles, Ferraris oder Jaguars bevölkern die Piste und können vom Spieler gesteuert werden. Alle Vehikel werden mit Glasreflektionen veredelt, wobei durch die Scheiben sogar der Fahrer zu sehen ist.

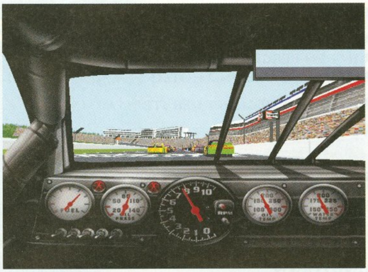
Ebenfalls in Sichtweite liegt der Veröffentlichungstermin. Falls keine größeren Unfälle dazwischenkommen, sollte Destruction Derby 2 bereits Ende November an den Start gehen. (mic)

DESTRUCTION DERBY 2 – FACTS

- **Hersteller:** Psygnosis
- **Genre:** Rennspiel
- **Termin:** Ende November '96
- **Besonderheiten:** Echtzeit-berechnete 3D-Kollisionen; neue Rennstrecken mit Sprungschanzen; herumfliegende Wrackteile; Kommentator.

Aktuell

NASCAR RACING 2



Der Blickwinkel aus der Cockpitperspektive ist wie beim Vorbild auch eingeschränkt. Deshalb gibt ein Beobachter laufend Kommentare zum Renngeschehen.

Kaum hat sich Microproses' »Grand Prix 2« an die Pole Position hochkarätiger Rennsimulationen gesetzt, holt Papyrus zum Gegenschlag aus. »NASCAR Racing 2« soll auch Anfänger zu Stockcar-Fans machen. Vor rund zwei Jahren konnten sich Freunde beinharter Stockcar-Rennen in »NASCAR Racing« so richtig austoben. Allerdings blieben Neulinge dabei leicht auf der Strecke, denn ein winziger Fahrfehler reichte schon aus, und man krachte unversehens an die Bande. »NASCAR Racing 2« wartet deshalb neben den üblichen Fahrhilfen mit einer vereinfachten Steuerung und einem actionlastigen Arcade-Modus auf. Daneben feilen die Entwickler noch an der Grafik, um die 16 Rennstrecken des Winston-Cups unter VGA und SVGA so richtig zur Geltung kommen zu lassen. Besonders die Wagen werden mit mehr Details versehen, damit wirklich jede Delle an ihrem Platz zu sehen ist. Außerdem kann man seinem Boliden mit Hilfe eines Malprogramms einen individuellen Look spendieren, und die gegnerischen Fahrer sind mit original Namen und Fahrzeugen direkt der Saison 1996 entliehen. Erstmalig in einem Rennspiel informieren Streckenbeobachter und Rennleiter den Fahrer mit gesprochenen Kommentaren laufend über die Pistenverhältnisse und Karambolagen, wodurch das eingeschränkte Sichtfeld der Stockcars ausgeglichen werden soll. Dagegen gehören die Tuningmöglichkeiten vom einstellbaren Reifendruck bis hin zum variablen Übersetzungsverhältnis eigentlich schon zur Grundausstattung jeder guten Rennsimulation. Mit ein wenig Glück verläßt NASCAR Racing 2 samt einem Mehrspielermodus für acht willige Kontrahenten schon im Dezember die Boxengasse. (mic)



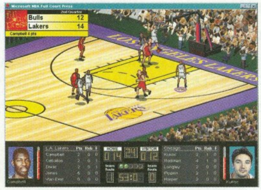
Alle Wagen sind mit den original Aufklebern und Lackierungen versehen. Dadurch lassen sich bestimmte Konkurrenten jederzeit ausmachen.

NASCAR RACING 2 – FACTS

- **Hersteller:** Papyrus
- **Genre:** Rennsimulation
- **Termin:** Dezember '96
- **Besonderheiten:** 16 Rennstrecken; individuelle Lackierung für jeden Wagen; bis zu acht Spieler über Modem/Netzwerk; gesprochene Kommentare vom Streckenposten.

NBA FULL COURT PRESS

Nach Ausflügen ins Weltall, unter Wasser und auf Offroad-Pisten geht Microsoft mit »NBA Full Court Press« aufs Basketballspielfeld. Da das von Access lizensierte »Golf« für Windows recht erfolgreich war und Sportspiele seit langem zu den Publikumsrennern zählen, war ein erneuter Genreabstecher nur eine Frage der Zeit. Geld spielt bei Microsoft keine Rolle, und so tummeln sich denn bei Full Court Press sämtliche Teams der NBA, der amerikanischen Basketball-Profiliga, auf dem Spielfeld. Dazu gehören natürlich auch alle Basketballheroen wie Vlade Divac oder Scottie Pippen, die allerdings noch in den Mannschaften der letzten Saison spielen. Mit einem Editor können diese auf den neuesten Stand gebracht werden. Die Figuren wurden so originalgetreu wie möglich mit der Haar- und Bartpracht der echten Korbjäger ausgestattet. So soll sich in der fertigen Version sogar der Schopf von Enfant terrible Dennis Rodman in regelmäßigen Abständen neu färben. Insgesamt vier Spielmodi sorgen für Abwechslung. Sie können den Computer oder einen menschlichen Partner zu einer schnellen Partie herausfordern. Dann gibt es natürlich auch einen Ligamodus, bei dem Sie eine beliebige Zahl von Teams managen und auf Wunsch auch spielen können. Wem das zu lang dauert, der geht direkt ins Playoff-Spektakel der besten 16 Teams. Ein Übungsmodus vervollständigt das Programm. Eine Neuheit: Das Publikum ist erfreulicherweise als ein solches zu erkennen – hier wurden echte Zuschauer eingearbeitet, die sich in der Endversion sogar bewegen sollen. Auch sonst wurde die Atmosphäre originalgetreu eingefangen. Zu Beginn laufen die beiden Teams Mann für Mann auf den Platz, und wenn der Hallensprecher einen Lokalmatador ankündigt, jubelt die Masse nochmal so laut. Während des Spiels heizen die unvermeidliche Orgel und der Sprecher das Publikum an, und zu den Ballgeräuschen quietschen die Schuhsohlen der Akteure auf dem Parkettboden. Alle Bewegungen werden sehr fließend dargestellt – neben den Standardaktionen sorgen Rebounds und Slam Dunks für Dramatik. Soviel Realismus hat, Sie ahnen es schon, seinen Preis.



Slam Dunk von Divac – die Lakers-Fans jubeln.



Welches Team übersteht die Playoffs und wird dann Meister?

Unter einem Pentium/90 verkommt die Korbjagd zur Ruckelparade. Zwar lassen sich auch »unschönere« Grafikmodi wählen, aber dann verliert das Spiel erheblich an Atmosphäre. Bei der uns vorliegenden Betaversion verlangte die optimale Installation eine dreistellige MByte-Summe auf der Platte – ob da die ernsthaften Office-Brüder Pate gestanden haben? (ra)

NBA FULL COURT PRESS – FACTS

- **Hersteller:** Microsoft
- **Genre:** Basketballsimulation
- **Termin:** 4. Quartal '96
- **Besonderheiten:** Originalteams der NBA mit erkennbaren Spielern; intelligenter Kommentator; Regeln und Schwierigkeit variabel.

REIF FÜR DIE INSEL?

COME TO HOLIDAY ISLAND ! JETZT HABEN SIE ENDLICH GELEGENHEIT, SICH FÜR DIE SCHÖNSTEN WOCHEN DES JAHRES EIN FERIENPARADIES ZU ERSCHAFFEN, VON DEM SIE SCHON IMMER GETRÄUMT HABEN. KNACKIGE MÄDELS AM STRAND, BEACH BOYS BEIM VOLLEYBALL, LÄCHELNDER HOTELSERVICE UND, UND, UND....

MACHEN SIE AUS EINER SCHNÖDEN INSEL EIN URLAUBSPARADIES VOM FEINSTEN. OB KLEINER ZELTPLATZ ODER TEURE CLUBANLAGE, DIREKT AM STRAND ODER LIEBER IN DEN BERGEN, LIEGT GANZ BEI IHNEN - UND BEI DER KONKURRENZ, DIE NATÜRLICH VERSUCHT, IHNEN DIE BESTEN PLÄTZE UND HOTELS WEGZUSCHNAPPEN.

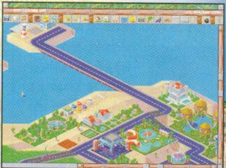
IST DIE ANLAGE DANN FERTIG UND DIE ERSTEN URLAUBER TREFFEN EIN, BEGINNT DER STRESS ERST RICHTIG.

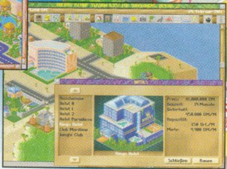
ABER DURCH GESCHICKTES MANAGEMENT SOLLTEN SIE ES SCHAFFEN, DASS GARANTIERT KEINER MECKERT UND SIE SELBST NOCH MÄCHTIG REICH DABEI WERDEN.

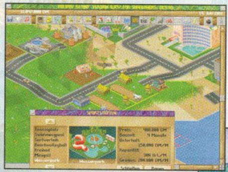
UND WAS DIE KONKURRENZ BETRIFFT....DA FÄLLT IHNEN BESTIMMT ETWAS PASSENDES EIN!

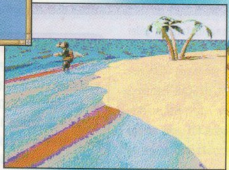
- FAST UNENDLICH VIELE, VOM SPIELER IN DEN GRUNDZÜGEN EINSTELLBARE, ZUFÄLLIG GENERIERTE ATOLLE, INSELGRUPPEN UND INSELN.
- 6 ZUSÄTZLICHE SZENARIEN MIT UNTERSCHIEDLICHEN SPIELZIELEN
- MEHR ALS 60 VERSCHIEDENE GEBÄUDE UND FREIZEITMÖGLICHKEITEN, PLUS 12 „BESONDERE" ATTRAKTIONEN
- VIELE KLEINE ANIMATIONEN UND SOUNDS SORGEN FÜR ABWECHSLUNG AUF DER SPIELOBERFLÄCHE
- AUKTIONEN, „FIESE" SABOTAGEN UND GELEGENTLICHE KATASTROPHEN FORDERN IHR PLANUNGSGESCHICK
- „GROOVIGE" KARIBIKKLÄNGE VERBREITEN DIE ECHTE SÜDSEEATMOSPHÄRE
- BIS ZU SIEBEN COMPUTERGEGNER MACHEN IHNEN DAS LEBEN SCHWER
- JEDE MENGE 3D-ZWISCHENSEQUENZEN
- ANSICHT IN 3D-ISOMETRISCHER DARSTELLUNG
- SÄMTLICHE MODI IHRER GRAFIKKARTE WERDEN UNTERSTÜTZT
- TEXTE UND SPRACHE KOMPLETT IN DEUTSCH, WEIL „MADE IN GERMANY"





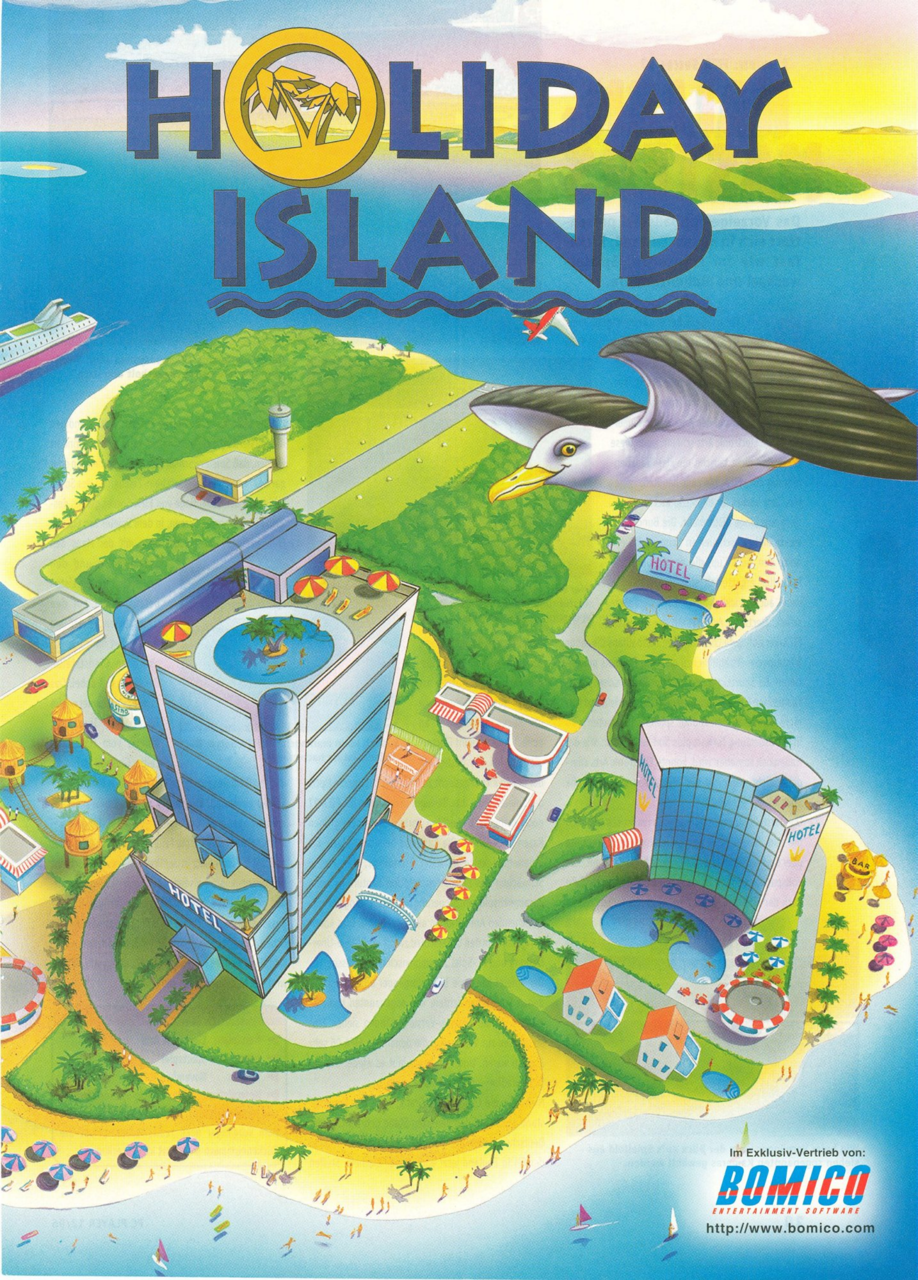






Sunflowers
INTERACTIVE ENTERTAINMENT SOFTWARE

FÜR WIN CD-ROM
ERHÄLTLICH AB MITTE NOVEMBER '96


HOLIDAY
ISLAND
HOTEL
HOTEL
HOTEL
BAR
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

Preview: FIFA Soccer 97

HALLEN-MASTERS

Das Vorzeige-Fußballspiel präsentiert sich in neuem Gewand: Kicker fast wie im Fernsehen, Spielerwechsel und Hallenturniere.



Die Wiederholung (Kamerasymbol oben links) zeigt die Tore sofort wiederholt und nach Ende jeder Halbzeit.

Pavlov läßt grüßen: Bei der Ankündigung einer neuen FIFA-Version kribbelt es deutschen Fußballfans reflexartig in der Joypad-Hand. Konditioniert durch tolle Grafik, hervorragende Steuerung und variantenreiches Spiel, warten sie auf den Anstoß zur Neuauflage. Und Electronic Arts scheint, wenn diese Vorversion nicht täuscht, die klare Tabellenführung mit »FIFA 97« zu behaupten.

Das Jahr verlief für deutsche Kicker erfolgreich wie lange nicht mehr. Die Bundesliga lockte mehr Zuschauer an denn je, Bayern holte den UEFA-Cup, die deutschen Kraftfußballer ergatterten sich in Wembley – wenn auch glücklich – die Europameisterschaft. Electronic Arts hat mit der neuesten FIFA-Version gute Chancen, den Fußballfans die lange Winterpause erträglicher zu machen. Erstmals präsentieren die Sportskanonen von der kanadischen Westküste einen Hallenmodus. Freundschaftsspiele und Turniere kann man nun Indoor spielen, angetreten wird in der Besetzung Torwart plus fünf Feldspieler. Wie der Hallenkick aussehen wird, konnte Electronic Arts allerdings nicht sagen, in der Testversion war die Grafik noch nicht fertiggestellt.

Die Darstellung der Spieler wird so realistisch wie noch nie sein. Flache Pässe werden jetzt mit der Innenseite oder dem Außenrist gespielt, weite hohe Bälle mit dem Vollspann – so sieht es nicht nur Berti gerne, sondern auch der FIFA-Fan. Die Spieler sind nicht mehr relativ flachbrüstige Polygonwesen, sondern wirken muskulös. Die Farbe der Stutzen ist ebenso gut zu erkennen wie die Rückennummern – an einfach alles scheint Electronic Arts bei der Gestaltung der neuen Kicker gedacht zu haben. Nicht nur die Optik der Spieler, auch ihre Bewegungen wurden bei FIFA 97 noch weiter an die echten Vorbilder auf dem grünen Rasen angenähert. Die Kanadier benutzten dazu das eigenentwickelte »Motion Blending«, das kleine Schwächen des bekannten »Motion Capturing« beim Zusammenspiel von Steuerung und Ausführung der entsprechenden Animationen ausmerzen soll. Dies könnte irgendwann den Unterschied zwischen TV-Live-Übertragung und PC-Spiel zusammenschmelzen lassen.



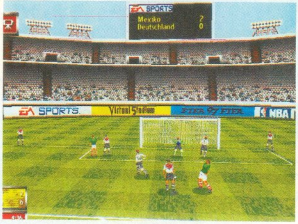
Hier tritt ein Mexikaner bei der Ausführung eines Eckballs mit Vollspann gegen das Leder.



Endlich kann man auch bei FIFA Soccer das Hallenmasters nachspielen.

Der Spieler kann wie beim Vorgänger unter verschiedenen Spielfeldansichten, den sogenannten Kameras wählen. In der Preview-Version standen sieben Einstellungen zur Verfügung, die denen von FIFA 96 sehr ähnlich waren. Unter anderem gibt es wieder die Kabel-, Stadion- und Strafraumkamera.

Nicht nur die Qualität der Grafik, auch der Datenbestand wurde auf den neuesten Stand gebracht. In der Deutschen Nationalelf beispielsweise kommen wie bei der EM in England jetzt auch Oliver Bierhoff, Steffen Freund oder Marco Bode zum Einsatz. Trotz ständigen Aktualisierens der Mannschaften kann nicht verhindert werden, daß Spielerwechsel kurz vor Saisonbeginn oder gar während einer Spielzeit beim Erscheinen des Spiels fehlen. In der Neuauflage von FIFA Soccer gibt es deshalb einen Transfer-Screen, in dem Spieler von Club zu Club wechseln. Man sucht dazu mit der Maus den Stammverein und den neuen Club aus den Listen heraus, klickt auf den wechselnden Spieler und transferiert ihn zu seiner aktuellen Dienststelle. Der Pferdefuß dabei: Das funktioniert immer nur im Tausch. Wer Jörg »Ali« Albertz vom HSV nach Celtic Glasgow schicken will, muß im Gegenzug für den HSV auch einen Celtic-Spieler einkaufen. Ringtausch ist dabei zwar möglich, erinnert aber eher an Logikspiele Marke »Tangram« – Motto: »Wie kriege ich die Teile so zusammen, daß alles paßt?«. Dieser Ansatz in der Preview-Version erscheint uns zwar zukunftsweisend, aber noch nicht ganz optimal gelöst. Mal sehen, wie das beim fertigen FIFA 97 aussehen wird. Vorschlag: Laßt die Spieler wie im wirklichen Kicker-Leben gegen schnöden Mammon wechseln. Eine weitere naheliegende Neuerung von FIFA 97 wird der Netzwerkmodus sein. (la)



Wie beim Vorgänger kann der Blick aufs Spielfeld aus sieben sogenannten Kameras gewählt werden.

FIFA 97-FACTS

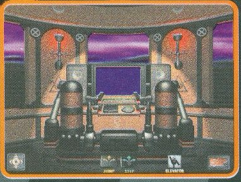
- **Hersteller:** Electronic Arts
- **Genre:** Sportspiel
- **Termin:** November '96
- **Besonderheiten:** Hallenkick; Spielertransfers und Netzwerkmodus. Die Grafik wurde gegenüber dem Vorgänger noch realistischer, selbst die Rückennummern sind jetzt klar zu erkennen.

TOTAL DISTORTION









Kultig und völlig abgefahren: Music-Adventure at its Best!

- Eine schrille Mischung aus Comic, Musikclip und Adventure-Game - laß´ Dich mitreißen auf einem völlig abgedrehten Trip in eine andere Dimension.
- Wir schreiben das Jahr 2008. Du bist der Videoproduzent in diesem Adventure und mußt in den verrücktesten Locations, viele Dimensionen von der Erde entfernt, ultracoole Sounds aufspüren und den hinterhältigsten Todesfallen entgehen. Unterwegs hast Du die besten Videomitschnitte gesammelt. Wenn Du jemals wieder zurück auf die Erde willst, muß Dir am Schnittpult der ultimative Clip gelingen, der Ruhm und Reichtum bringt. Solltest Du allerdings scheitern, bist Du für immer gefangen.
- Das Kultspiel hat im Internet eine eigene Webseite, wo Produzenten aus der ganzen Welt ihre Produktionen austauschen.

Navigo Produkte sind im qualifizierten Computer-Fachhandel, Buchhandel, in Kauf- und Warenhäusern und Elektronik-Fachmärkten oder bei Navigo direkt erhältlich.

CD-ROM für Mac und PC

Navigo Multimedia GmbH
Frankfurter Ring 213
80807 München
Fax 089/32466-204
T-Online: NAVIGO#
Internet: www.navigo.de

NAVIGO MULTIMEDIA

Preview: Bundesliga Manager 97

VIER GEWINNT?

Einige Programme gehören zur Spielebranche wie Bugs zu Betaversionen. Zu diesen Urgesteinen zählt sicherlich auch die »Bundesliga Manager«-Serie von Software 2000. Wir haben einen ersten Blick auf Verbesserungen und neue Optionen von Teil 4 geworfen.



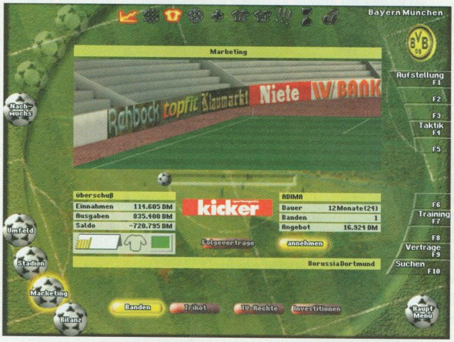
Die auffälligste Neuerung beim Bundesliga Manager 97 sind die berechneten 3D-Grafiken wichtiger Spielszenen.

Eigentlich wollten wir Ihnen in dieser Ausgabe einen ausführlichen Test des »Bundesliga Manager 97« präsentieren, aber dann kam alles doch ganz anders. Denn die kurz vor Redaktionsschluß vom Hersteller Software 2000 gelieferte »Test«-Version wurde von pausenlosen Abstürzen heimgesucht. Außerdem stimmten die Vereinsdaten nicht mit den Wappen überein, und Spielkommentare paßten nicht zur gezeigten Szene. Der Fairneß halber haben wir uns deshalb entschlossen, mit einem Test bis zur endgültigen, originalverpackten Fassung zu warten und Ihnen anhand eines Previews die wichtigsten Unterschiede zu den Vorgängern aufzuzeigen.

Aktuell

Der Ball ist rund!

Das größte Manko des »Bundesliga Manager Hattrick« war die schon seinerzeit äußerst sparsame Grafik. Eine Handvoll winziger Sprites ruckte mit einem eckigen Pixelball um die Wette, um spektakuläre Spielereignisse und spannende Torszenen zu illustrieren. Echtes Sportschau-Feeling kam so nicht auf. Und auch den zahlreichen Menüs und Zwischengrafiken merkte man mit ihren 256 Farben deutlich an, daß sie ursprünglich für den seligen Amiga entworfen worden waren. Deshalb wurde nun das gesamte Spiel in High Color entwickelt. Dabei haben die Grafiker nicht nur jedes Bild für SVGA neu gezeichnet, sondern auch noch mit Animationen versehen. Rotierende Vereinswappen und durch das Bild hüpfende Bälle lockern das Geschehen auf. Der größte Unterschied wird allerdings bei den Spielszenen deutlich. Angefangen beim nun wirklich runden Leder bewegen sich die Spieler über ein dreidimensionales Fußballfeld. Dabei setzt sich die gezeigte Szene aus vorberechneten Animationen zusammen, die zusätzlich modifiziert werden. Bevor der Spieler die fertige Situation zu sehen bekommt, berechnet das Programm die möglichen Aktionen der einzelnen Mannen und kopiert sie in das bestehende Szenario ein. Somit ist theoretisch eine unbegrenzte Anzahl von Spielzügen möglich. Zusätzlich dazu bekommen Sie ein besseres Gefühl für die Leistungsfähigkeit der einzelnen Teammitglieder. Wer mag, kann seine Lieblingsszenen aus vier verschiedenen Kameraperspektiven immer wieder verfolgen. Besonders schöne Ausschnitte werden zudem in die Statistik des Torschützen eingegliedert, von wo aus sie sich auch später aufrufen lassen.



Die gesamte Benutzeroberfläche wurde erheblich übersichtlicher als beim Bundesliga Manager Hattrick gestaltet.

Übersicht statt Iconflut

Neben der Grafik war es um die Übersicht beim Vorgänger nicht zum besten bestellt. Schon vor dem eigentlichen Start wurde der willige Vereinschef mit einem kargen Optionsmenü konfrontiert, wo Dutzende unbezeichneter Schalter selbst hartgesottene Profis in die Verzweiflung trieben. Als Kopierschutz gedacht, war es nur umständlich über eine mitgelieferte Tabelle zu bedienen. Und auch im Spiel selbst sorgten die



Beim Stadionausbau hat sich nur wenig geändert. Dafür wurde auch hier die Grafik stark verschönt.


KEIN AIRBAG
KEINE KLIMAANLAGE
KEINE SERVOLENKUNG
KEIN AUTORADIO
KEIN SCHIEBEDACH
UNSER NEUSTES MODELL...

Die Trainingslager sind wieder in verschiedenen Güteklassen kreuz und quer über Deutschland und Europa verteilt.



unzähligen Sinnbildchen eher für Frust als Lust. Diesmal werden sämtliche Auswahlmöglichkeiten deshalb erheblich strukturierter aufgebaut. Sinnverwandte Gruppen liegen zusammen und sind somit dann erreichbar, wenn man sie braucht. Gefällt Ihnen die Vorauswahl der Programmierer nicht, können Sie oft gebrauchte Optionen wie Laden und Speichern oder die Spieleraufstellung auf eine der Funktionstasten legen. Besonders witzig ist die Möglichkeit, die für den Aktienhandel nötigen, aktuellen Börsenkurse auf einem unten im Bild durchlaufenden Ticker abzulesen, ohne das entsprechende Menü bemühen zu müssen. Daneben lassen sich in einem reichhaltigen Einstellungsmenü so ziemlich alle Bereiche der Managersimulation ganz nach dem eigenen Geschmack über einen Mausklick konfigurieren.

Aus alt mach neu

Spielerisch wurde jedoch am Konzept des Vorgängers nur sehr wenig geändert. Nach wie vor dürfen Sie in drei Komplexitätsstufen als Manager eines Fußballvereins um die deutsche Meisterschaft antreten. Mit von der Partie sind wieder sämtliche Pokalwettbewerbe nebst Europa- und Weltmeisterschaft. Dabei wurde das Angebot um den neuen UI-Cup erweitert. Ansonsten trainiert man seine Jungs wie gewohnt, ändert Aufstellungen, baut das Stadion aus und kümmert sich um die Vereinsfinanzen. Machen Sie Ihren Job besonders gut, können Sie sich nun auch bei der Konkurrenz bewerben und den Verein wechseln. Andersherum müssen Sie allenfalls mit ihrer Entlassung rechnen, wenn eine Pechsträhne zu lange andauert. Vor allem für optische Abwechslung sorgen die neuen Vertragsverhandlungen. Liegen einem Spieler mehrere Angebote vor, so läßt sich anhand eines Balles verfolgen, zu welchem Verein er tendiert. Gleichzeitig können Sie Gegenmaßnahmen ergreifen, um den Mann doch noch anzuwerben und das gemachte Angebot nach und nach zu modifizieren. Eines der größten Ärgernisse bei der Vorgängerversion war der nur separat erhältliche Editor. Die Kritik der Fans noch im Ohr, hat sich Software 2000 deshalb dazu entschlossen, diesen gleich mitzuliefern. Damit kann jedermann Spieler und Vereinsdaten nach eigenem Ermessen variieren. Wer mag, integriert sein eigenes Konterfei dabei gleich mit. Dazu sollte lediglich ein eingescanntes Foto im PCX-Format vorliegen. Somit entfällt die bisherige umständliche Prozedur, wo ein Paßfoto nebst Disketten zum Hersteller geschickt werden mußte. Wenn Sie Wert auf Authentizität legen, werden Sie den Editor aber nicht brauchen, denn alle Vereine werden mit Originallogos und Spielernamen aufwarten können. Nur die Portraitbilder der Akteure sind den Originalen lediglich nachempfunden.

Schon für den Bundesliga Manager Hattrick angekündigt war ein Multiplayer-Modus in dem mehrere Spieler online gegeneinander antreten konnten. Dieses Projekt wurde jedoch nie in die Tat umgesetzt. Jetzt ist er von vornherein eingebaut. Dabei gibt es zwei Möglichkeiten, mit menschlichen Gegnern zu konkurrieren: Im ersten Fall dürfen bis zu vier Hobbymanager auf herkömmliche Weise über ein eigenes Netzwerk ihrem Verein auf die Sprünge helfen. Da nicht jeder Zugang zu einem Netzwerk hat, bietet Software 2000 einen weiteren Modus an. Über eine spezielle Telefonnummer wählt man sich bei den Eutinern direkt ein und kann sich über einen firmeneigenen Server gegen Mitspieler aus ganz Deutschland beweisen. Inwiefern das Ganze gebührenpflichtig ist, und ab wann dieser Service zur Verfügung steht, war bei Redaktionsschluß noch nicht bekannt.



Kein Manager ohne Statistiken. In unserer Preview-Version waren noch nicht alle Spielernamen und Vereinslogos korrekt eingebaut.

Felsenfest dagegen steht, daß sich Chefentwickler Werner Krahe und sein Team einiges vorgenommen haben. Bis zum Veröffentlichungstermin im November wartet auf jeden Fall noch eine Menge Arbeit und Feinschliff, damit der »Bundesliga Manager 97« nicht als nächstes prominentes Mitglied den Bug-Report füllen wird. Wir hoffen auf jedenfall das Beste und werden in der nächsten Ausgabe die endgültige Fassung in einem ausführlichen Test genau unter die Lupe nehmen. (mic)



Die Spielerportraits sind den Vorbildern nur nachempfunden.

BUNDESLIGA MANAGER 97 – FACTS

- **Hersteller:** Software 2000
- **Genre:** Sportliche Wirtschaftssimulation
- **Termin:** November '96
- **Besonderheiten:** High-Color-Grafiken; animierte 3D-Spielszenen; aktuelle Spielerdaten; Onlineoption; Editor.

Aktuell


NASCAR
RACING 2
V8 MOTOR
16 VENTILE
10.000 U/MIN
700 PS
350 KM/H
4 SCHEIBENBREMSEN
SPORTLENKRAD
16 Rennstrecken mit Nachtfahrt-Option
6th
6590 rpm
52 mph
1st gear
Simulation oder Arcade-Action
MULTIPLAYER
Connect
Setup
Exit
Multispieler-Option: 8 Spieler über Netzwerk oder 2 per Modem
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
http://www.bomico.com
WARTET AUF SIE!
SIND SIE STARK GENUG?
SIERRA

PC-Games	CD
3 Skulls of the Toltecs (dt.)	89,99
3D Pinball 2: Creep Night (dt.) *	69,99
Absolute Pinball	59,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife (dt.) *	89,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	49,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Air Warrior 2 (dt.) *	89,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	69,99
American Dream (dt.) *	**69,99**
Ancient Empires (dt.)	79,99
Armored Fist 2 *	79,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Auf der Suche nach dem ultim. Mix	69,99
Azrael's Tears (dt.)	79,99
Baku Baku Animal (dt.) *	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.)	75,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Bazooka Sue *	89,99
Betrayal in Antara *	79,99
Birthright *	79,99
Bleifuss 2 *	**59,99**
Blood & Magic *	79,99
Boong!? (dt.)	49,99
Bot Soccer (dt.) *	59,99
Bubble Bobble *	59,99
Bug! *	59,99
Bundesliga Manager '97 (dt.) *	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.) *	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Close Combat	69,99
Cluedo *	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (dt.)	79,99
C&C: Tiberiumkonflikt (SVGA, dt.) *	89,99
C&C Mission: Ausnahmezustand	25,99
C&C: Alarmstufe Rot (dt.) *	89,99
Comanche 3.0 *	79,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Creatures (dt.) *	**59,99**
Crusader – No Regret (dt.)	65,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.)	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	79,99
Davis Cup Tennis *	79,99
Daytona USA *	79,99
Deadly Games (US-Import)	109,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.)	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destiny (dt.) *	79,99
Destruction Derby 2 *	79,99
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99
Die gr. Schlacht in Gettysburg *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Die Siedler 2 Mission Disk (dt.) *	39,99
Discworld 2 (dt.) *	89,99
Down in the Dumps (dt.) *	**79,99**
DSF Fußballmanager (dt.) *	79,99

PC-Games	CD
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
F-22 Lightning 2	79,99
Fable (dt.)	**69,99**
Fantasy General (dt.)	69,99
FIFA Soccer '97 (dt.) *	79,99
Flottenmanöver *	79,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formel 1 *	79,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine (dt.)	69,99
Gene Wars (dt.)	79,99
G-Nome *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Greg Norman U.C. Golf	49,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse – Die Expedition (dt.)	39,99
Hardline (dt.) *	**69,99**
Harpoon '97 (dt.) *	89,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	79,99
Hugo 4 *	69,99
Hunter Hunted (dt.) *	79,99
Hyperblade (dt.) *	89,99
iM1A2 Abrams (dt.) *	99,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Iron & Blood *	79,99
Krazy Ivan (Win 95) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Leisure Suit Larry 7 *	79,99
Lighthouse (dt.)	89,99
Links LS	99,99
Lords of the Realm 2 (dt.) *	79,99
Madden Football '97 *	69,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Martian Chronicles *	79,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
M.A.X. *	79,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
MDK *	**89,99**
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.)	89,99
Megarace 2 (dt.)	79,99
Mephisto Genius 3.5 (Schach, dt.) *	89,99
Moto X *	79,99
MS Flight Simulator 6.0 (engl.) *	109,99
Mutant Penguins (dt.) *	59,99
Mutation of J.B. (dt.) *	39,99
Myst (dt.)	69,95
Nascar Racing 2 *	79,99
NBA Live 97 (dt.) *	79,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
Net Zone (dt.) *	69,99
NHL Hockey '97 (dt.) *	79,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Olympic Soccer	69,99
Orion Burger *	79,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
Panzer Dragoon *	79,99
Perfect Assasin (dt.) *	69,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria 2 (dt.) *	79,99
Pinball '97 *	59,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Police Quest Compilation	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer 2 – The Darkening (dt.) *	**89,99**
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Puppen, Perlen und Pistolen (dt.) *	69,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rally Racing '97 (dt.)	79,99
Rama – Rendezvous im Weltraum *	79,99
Return Fire (dt.)	79,99
Ridge Racer *	59,99
Risiko (Win 95) *	79,99
Road Rash	69,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.) *	69,99
Scorched Planet *	69,99
Sega Rally *	79,99
Shannara (dt.)	79,99

PC-Games	CD
Shattered Steel *	69,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Netzwerk (Win 95) *	99,99
Sim Copter (Win 95) *	79,99
Sim Park *	**79,99**
Sonic CD *	59,99
Soul Hunt (dt.) *	69,99
Space Academy *	79,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
S.T.O.R.M. (dt.)	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	79,99
Synnergist	69,99
Terminator: Skynet *	69,99
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	79,99
The Simpsons *	59,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.)	75,99
Time Paradox *	79,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Tomb Raider *	**69,99**
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.)	49,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
WarCraft 2 Exclusiv Edition (dt.) *	89,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Wipeout 2097 *	79,99
Worms Special Edition (dt.) *	69,99
WWF In Your House *	69,99
X-Car *	79,99
Yatzee *	39,99
Z (dt.)	69,99
Z – Director's Cut	19,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis (dt.)	39,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
1942 – Pacific Air War	29,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces of the Deep (dt.)	49,99
Albion (dt.)	29,99
Amerika *	**29,99**
Armored Fist (dt.)	39,99
A-Train *	19,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Bundesliga Manager Professional	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	**49,99**
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	29,99
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Meister (dt.) *	19,99
Der Patrizier (dt.)	19,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	**29,99**
EarthSiege 1 (dt.)	19,99
Eishockey Manager	19,99
Euro Stars '96: *Fifa Soccer, Anstoss, Premier Manager, Kick Off 3 Euro*	39,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
F-14 Fleet Defender (dt.)	29,99
Fields of Glory (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.)	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Grand Prix	29,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Inca 2 (dt.) *	19,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing 2	35,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Larry 6 (dt.) *	19,99
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Lost Eden	**19,99**
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Oldtimer (dt.)	19,99
Outpost (dt.) *	19,99
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99
Pirates Gold (dt.)	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.)	29,99
Pizza Connection (dt.)	**19,99**
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Prince of Persia Collection	29,99
Railroad Tycoon Deluxe (dt.)	29,99
Rebel Assault (engl., dt. Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	29,99
Shivers (dt.) *	19,99
Sim Farm *	19,99
Sim Isle (dt.)	39,99
Sim Tower (dt.)	39,99
Simon the Sorcerer 1 (dt.)	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	29,99
Simon 1+2 Power Edition (dt.)	49,99
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Stonekeep (dt.)	39,99
Strike Commander	29,95
Syndicate Plus (dt.)	29,95
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	39,99
Theme Park (dt.)	29,99
Tilt *	**19,99**
Transport Tycoon incl. World Editor	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Vollgas (dt.)	35,99
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art	CD
10.000 Color Clips	39,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
Catz - die Pausenkatze (dt.) *	**29,99**
Der Duden	69,99
Der große PC-Zauberkasten *	69,99
D-Info 3.0	39,99
D-Route	29,95
Dogz – der Pausenhund (dt.)	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß	69,99
MS AutoRoute Expr. Deutschland	69,99
MS LexiROM (dt.)	**299,99**
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Warrior Set	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.2 (NEU!!!)	79,99

Lernsoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 69,99
König der Löwen: Malen+Spielen *	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	**79,99**
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör	
CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Lautsprecher Yamaha YST M15	129,99
Satelliten-Subwoofer-System	**299,99**
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks	
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustm. Grand Prix 1 (Lenkrad)	**179,99**
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
MS Home Mouse	49,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Lösungsbücher	
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	**39,80**
Shannara	14,80
Simon the Sorcerer 1+2	14,80
The Dig	14,80
WarCraft 2	14,80
WarCraft 2 – Expansion Pack	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	14,80

Kaufvideos (VHS)	
Apollo 13	39,99
Das Schweigen der Lämmer	**9,99**
Demolition Man	19,99
Die Akte	19,99
Eine Frage der Ehre	9,99
Last Action Hero	9,99
James Bond – Golden Eye	29,99
Star Trek – 30th Anniversary	24,99

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Andretti Racing	89,99
BLAM! Machinehead	99,99
Crash Bandicoot *	**109,99**
Formel 1	99,99
Myst *	89,99
PGA Tour Golf 97	89,99
Return Fire	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Tekken 2	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering				
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop	
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00
Geschenkbox incl. vier Anstecken	20,00



Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144



Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



Media Point
Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz



Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204



Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222

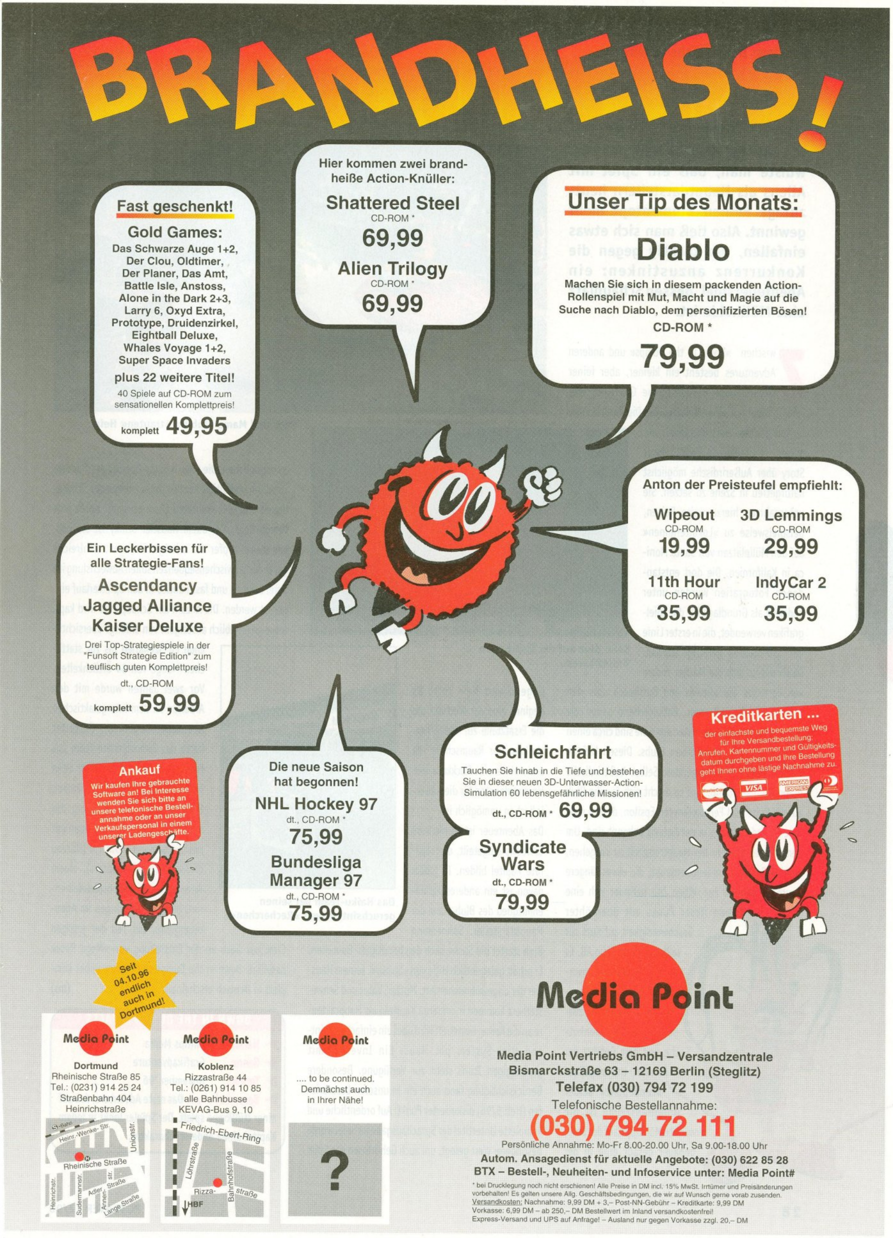


Media Point
Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102



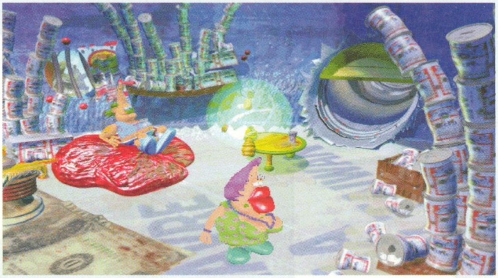
Media Point
Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill




BRANDHEISS!
Fast geschenkt!
Gold Games:
Das Schwarze Auge 1+2, Der Clou, Oldtimer, Der Planer, Das Amt, Battle Isle, Anstoss, Alone in the Dark 2+3, Larry 6, Oxyd Extra, Prototype, Druidenzirkel, Eightball Deluxe, Whales Voyage 1+2, Super Space Invaders
plus 22 weitere Titel!
40 Spiele auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!
komplett 49,95
Hier kommen zwei brandheiße Action-Knüller:
Shattered Steel
CD-ROM *
69,99
Alien Trilogy
CD-ROM *
69,99
Unser Tip des Monats:
Diablo
Machen Sie sich in diesem packenden Action-Rollenspiel mit Mut, Macht und Magie auf die Suche nach Diablo, dem personifizierten Bösen!
CD-ROM *
79,99
Anton der Preisteufel empfiehlt:
Wipeout
CD-ROM
19,99
3D Lemmings
CD-ROM
29,99
11th Hour
CD-ROM
35,99
IndyCar 2
CD-ROM
35,99
Ein Leckerbissen für alle Strategie-Fans!
Ascendancy
Jagged Alliance
Kaiser Deluxe
Drei Top-Strategiespiele in der "Funsoft Strategie Edition" zum teuflisch guten Komplettpreis!
dt., CD-ROM
komplett 59,99
Die neue Saison hat begonnen!
NHL Hockey 97
dt., CD-ROM *
75,99
Bundesliga Manager 97
dt., CD-ROM *
75,99
Schleichfahrt
Tauchen Sie hinab in die Tiefe und bestehen Sie in dieser neuen 3D-Unterwasser-Action-Simulation 60 lebensgefährliche Missionen!
dt., CD-ROM * 69,99
Syndicate Wars
dt., CD-ROM *
79,99
Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.
VISA
AMERICAN EXPRESS
Ankauf
Wir kaufen Ihre gebrauchte Software an! Bei Interesse wenden Sie sich bitte an unsere telefonische Bestellannahme oder an unser Verkaufspersonal in einem unserer Ladengeschäfte.
Seit 04.10.96 endlich auch in Dortmund!
Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404 Heinrichstraße
Heinr.-Wenke-Str.
Unionstr.
Rheinische Straße
Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10
Friedrich-Ebert-Ring
Löhrstraße
Bahnhofstraße
Rizza- straße
HBF
Media Point
.... to be continued. Demnächst auch in Ihrer Nähe!
?
Media Point
Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

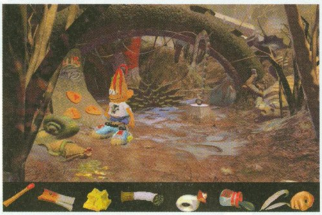
NASE ZU UND DURCH!

In den französischen Haiku Studios wußte man, daß ein Spiel mit Aliens als Hauptdarstellern heutzutage keinen Blumentopf mehr gewinnt. Also ließ man sich etwas einfallen, um tüchtig gegen die Konkurrenz anzustinken: ein Abenteuerspiel, dessen Schauplatz eine Müllhalde ist.

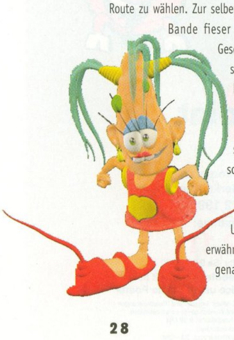


Papa und Mama Blub im »trauten« Heim.

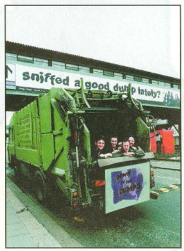
Zwischen »Down in the Dumps« und anderen Adventures besteht ein kleiner, aber feiner Unterschied: Herkömmliche Genrevertreter spielen nicht auf einer Mülldeponie. Die Programmierer verwendeten viel Mühe darauf, um dieses »klitzekleine Detail« ihrer Story über Außerirdische möglichst naturgetreu in Szene zu setzen. Sie unternahmen hierzu weite Reisen, beispielsweise zu »Lokalterminen« auf den Müllplätzen von Santa Monica in Kalifornien. Die dort entstandenen Fotografien wurden unter anderem als Grundlage für die Spielgrafiken verwendet, die in erster Linie mit »3D-Studio« gefertigt wurden. Dabei ließen sich die Macher zudem von Cartoons wie »Beavis and Butthead« oder den »Simpsons« beeinflussen. Entsprechend sehen die außerirdischen Protagonisten aus – sie sind circa einen Zentimeter groß und heißen Blubs. Diesen kleinen Wesen passiert nun Folgendes: Selbst Außerirdische brauchen mal Urlaub, und so macht sich Familie Blub auf die Reise zum Ferienplaneten Epsilon, dessen sonnige Strände weithin in der Galaxis bekannt sind. Um dem dichten Verkehr der Hauptreisezeit zu entgehen, beschließt das Familienoberhaupt, die etwas längere Route zu wählen. Zur selben Zeit befindet sich eine Bande fieser Punks mit überhöhter Geschwindigkeit auf Kurs zur selben Kreuzung im All. Es kommt zur ebenso unvermeidlichen wie folgenschweren Kollision zwischen der Familienkutsche und dem Gefährt der Punker. Unfreiwilliger »Landeplatz« beider Unfallfahrzeuge ist die erwähnte Müllkippe auf der Erde, genauer gesagt eine in der Gegend von New York. Es beginnt eine Art Wettlauf um die Ersatzteile zur Wiederherstellung der Raumschiffe, da andernfalls eine Rückkehr zum Heimatplaneten für die Außerirdischen unmöglich ist.



Sohn Blub auf der Suche nach Brauchbarem.



Das Abenteuer ist in mehrere Cartoons eingeteilt, die separate Kapitel bilden. In jedem davon ist ein anderes Familienmitglied des Blub-Clans der Hauptdarsteller. Sohnemann Blub startet die Suche nach den benötigten Bauteilen. Er erhält gelegentlich Hilfe von »Stinky«, seinem Haustier der ungewöhnlichen Art. Mutter, Vater und Schwesterherz kommen in anderen Kapiteln als Hauptakteure an die Reihe. Gesteuert wird über ein einfaches Point-and-click-System per Maus. Ein Inventar mit großzügigen Icons steht zur Verfügung. Besondere Berücksichtigung fand auch ein in unseren Leserbriefen (Heft 5/96) diskutierter Punkt: Auf ordentliche und komplette Untertitel der Sprachausgabe im Spiel wurde besonderer Wert gelegt, um auch Gehörlosen das Spiel zu ermöglichen. Die »Down in the Dumps«-Macher versprechen vielfältige Puzzles mit ansteigender Schwierigkeit und teils mehreren Lösungswegen, sowie jede Menge Gags. Vor allem Haustier Stinky ist ein willkommenes Opfer für witzige Einlagen. Zahlreiche gerenderte Zwischensequenzen sollen Abwechslung ins Spiel bringen und fast nahtlos in den Spielverlauf eingefügt werden. Die Anzahl der Schauplätze wird kapitelweise erheblich ansteigen: von anfangs übersichtlichen elf Szenarien bis zur stattlichen Menge von 34 Örtlichkeiten. Vor zwei Jahren wurde mit den Arbeiten an dem intergalaktischen Abenteuer begonnen. Gestartet hatte das Zwanzigmann-Team aus Frankreich noch unter dem alten Firmennamen Computer's Dream. Ende der achtziger, Anfang der neunziger Jahre sammelte man mit zwei Folgen von »B.A.T.« (Bureau of Astral Troubleshooters), einem Adventure mit Rollenspielelementen, bereits Erfahrungen im Abenteuergenre. Ein Teil der jetzigen Crew war auch an der Entstehung von »Mega Race« beteiligt. Down in the Dumps soll im November komplett in Deutsch erscheinen. (ms)



Das Haiku-Team bei seinen geruchsintensiven »Recherchen«.

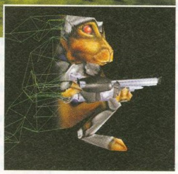
DOWN IN THE DUMPS – FACTS

- **Hersteller:** Philips Media
- **Genre:** Grafikadventure
- **Termin:** November '96
- **Besonderheiten:** Das erste Adventure, das auf einer Müllkippe spielt. Der Spieler lenkt in jedem Kapitel einen anderen Charakter.

SPACE BUNNIES MUST DIE!



Mit diesen Karnickeln ist nicht gut Mohrrüben essen.



Dem Hasen unters Fell geschaut: 3D-Polygontechnik soll für hasenreine Optik sorgen.

Seit der Produktion des ungewöhnlichen Grafikadventures »Bad Mojo« waren die Jungs von Pulse Entertainment nicht faul. Sie haben derzeit einiges in der Mache, und das am weitesten gediehene Projekt beschnuppern wir hier kurz. Bei Pulse scheint es viele Tierfreunde zu geben: Erst schabte eine Kakerlake fleißig in einem Grafikadventure herum, jetzt mümmeln in einem 3D-Actionspiel die Hasen. Es handelt sich dabei allerdings um keine gewöhnlichen Langohren, sondern um angriffslustige Weltraumhasen. Diese wollen die Erdherrschaft erringen, indem sie die Bevölkerung ausschalten und Teile davon zu willigen Werkzeugen zur Durchführung ihres sinistren Planes umfunktionieren. Als einzige Überlebende eines Marinetrupps soll die Spielfigur die Killerkaninchen in Echtzeit ausradieren. Der Großteil wird aus der Ich-Perspektive zu sehen sein, es soll aber eine Umschaltoption für den Wechsel auf Außenansicht eingebaut werden. Um die schwergewichtigen Teufelsbraten möglichst echt wirken zu lassen, bestehen sie aus etwa 300 texturierten Polygonen. Außerdem will man ihnen eine außergewöhnlich hohe künstliche Intelligenz spendieren, die sie zu gefährlicheren Gegnern macht. So sollen sie dann beispielsweise eine zerstörte Hängebrücke als Strickleiter verwenden und stehen nicht dumm in der Gegend herum, bis sie getroffen werden. Vielmehr nutzen sie die Umgebung, um in Deckung zu gehen und reagieren auf die Aktionen der Heldin. Sie tun sich sogar in Gruppen gegen diese zusammen. Der Kämpferin soll ein angemessenes Waffenarsenal für die Karnickeljagd zur Verfügung gestellt werden. Feine Sachen wie Granaten, Minen, Bazooka und Maschinengewehr werden also kaum fehlen. Auch an vielfältige Fortbewegungsmittel ist gedacht: Vom Jetpack, über den Hängegleiter bis hin zur Tauchausrüstung ist einiges geplant.

Die Sharewareversion soll Ende dieses Jahres erscheinen, das fertige Spiel Anfang 1997.

(ms)

SPACE BUNNIES MUST DIE! – FACTS

- **Hersteller:** Pulse Entertainment
- **Genre:** Actionspiel
- **Termin:** Anfang '97
- **Besonderheiten:** Skurril anmutende Story von außerirdischen Killerkarnickeln mit guter KI, Shareware-Version geplant.

Aktuelle Meldungen

Kleine Haie

In den USA sind sie schon eine feste Größe, die CDs vom Discovery Channel. Der kostenpflichtige Kabelsender ist für außergewöhliche Dokumentarfilme aus der Tier- und Pflanzenwelt bekannt. Quasi als »Auskopplung« veröffentlichte Discovery eine Reihe von qualitativ hochwertigen CD-ROMs, die Stück für Stück auch vollständig ins Deutsche übersetzt werden. Nach dem »Flug der Voyager« oder »Auf dem Nil nach Ägypten« bringt Egmont Interactive, der deutsche Partner des Senders, jetzt »Haie« und »Die Welt der Ozeane« heraus. Beide CDs enthalten rund 30 Minuten Videoaufnahmen, Hunderte von Bildern und Animationen, Hypertext-Verknüpfungen sowie weiterführende Begleitartikel. Als Bonbon sind interaktive Interviews mit Hai- und Ozeanexperten dabei, bei denen Sie die Fragen auswählen können. Die auch für Kinder leicht verständlichen CDs kosten je rund 90 Mark.



Die Welt der Ozeane: Hier erfahren Sie faszinierende Fakten über Meeres- und Luftströmungen.

Schwergewicht

Wenn man mit dem heimischen Plastikjoystick so umspringen würde, wie mit dem eines Spielhallenautomaten, wäre schon nach einer Rennspielrunde um den Nürburgring oder einem Prügelspiel-Zweikampf die Mechanik dahin. Darüber kann der »Hurricade« von Joysoft aus Köln nur müde grinsen: Er enthält echte Spielhallenkomponenten wie Mikroschalterknöpfe oder einen Joystick mit Stahlkern, die robust in einem 2,5 kg schweren Holzgehäuse verpackt sind. Ein zwei Meter langes Kabel sorgt für Bewegungsfreiheit. Treiber für DOS, Windows 3.1 und 95 liegen bei. Der Stick kostet circa 120 Mark.



Zum Größenvergleich: Der Hurricade vor seinem »kleinen Bruder«, dem Gamepad.

Play me, hear me!

Ein alter Trend flackert wieder auf: CDs zu Computerspielen, auf denen sich die Musik in Original- oder Remixversionen tummelt. Hier die aktuellsten Vertreter: Der »Ultimate Mix« (beim Plattenlabel »edel«) ist gleich in zweifacher Ausgabe erhältlich. Sie können zwischen einer Maxi- und einer regulären CD wählen. Letztere enthält alle Titel und solche, die im Spiel keinen Platz mehr gefunden haben. Dank des CD-Extra-Formats findet sich außerdem noch ein Demo des Adventures auf dem Silberling. Polydor bringt eine Maxi-CD mit sechs Varianten eines »Warcraft 2«-Danceflor-Titels heraus. Darauf lagern außerdem 80 neue Warcraft-Levels und eine Schnupperversion des Spiels. Nach »wipEout« erscheint bei Virgin Records die Musik des Nachfolgers »wipEout 2097«, die für Technofans 14 Titel von »The Prodigy« bis »Leftfield« enthält. Alle CDs sollten in jedem gutsortierten Fachgeschäft erhältlich sein.



Cooler Funk von den Genre-Altmeistern auf der »Ultimate Mix«-CD.

Übersetzt!

Langsam trudeln wieder deutsche Versionen schon etwas älterer Titel ein. Virgins Übersetzung von Legends »Death Gate« beschreitet einen Mittelweg: Sämtliche Bildschirmtexte (selbst der Vorspann) präsentieren sich in manierlichem Deutsch, die gesprochenen Dialoge sind nach wie vor in Englisch. Wer sich davon nicht verwirren lassen will (oder einfach nicht so lange warten mag, bis alle Worte erklungen sind), schaltet die Sprache kurzerhand ab. »Die Ritter der Kokusnuß« ist, Sie erahnen es, die deutsche Fassung von »The Quest for the Holy Grail«. Glücklicherweise wurde der Humor nicht kaputtsynchronisiert: Die Übersetzung erscheint in Form von Untertiteln auf dem Bildschirm. Dritter im Bunde ist »Zork: Nemesis«. Hier reimen sich sogar die deutschen Verse im Spiel – kompletter geht es nicht. Alle Programme kosten rund 100 Mark. (ra)

KURZ NOTIERT

★★★ **Pitfall Harry ist nicht totzukriegen. Activision arbeitet an einer neuen Variante namens »Pitfall 3D«, in der unser Hobbyarchäologe wieder auf Schatzsuche geht. Darin sehen Sie Harry aus den Augen einer Kamera, die den Held automatisch ins optimale Blickfeld bringen soll. Der Titel soll Mitte nächsten Jahres erscheinen.**

★★★ **Noch ein alter Bekannter: »Bomberman« kehrt zurück. In einem klassischen und einem verbesserten Modus mit neuen Extrawaffen versuchen Sie, bis zu neun Mitspieler in bis zu drei Minuten langen Matches in die Luft zu springen. Interplay plant, die unter Windows 95 laufende Version 1997 veröffentlichen.**

★★★ **Pinball-Wizards aufgepaßt: Im Sammelpack gibt es jetzt 20 Flippertische von 21st Century. Der Pinball Power Pack faßt für rund 80 Mark die Einzelspiele »Pinball Dreams«, »Pinball Dreams 2«, »Pinball Fantasies«, »Pinball Mania« und »Pinball Illusions« zusammen.**

★★★ **Der Ehapa-Verlag und Egmont Interactive eröffnen ab November einen eigenen Bereich in AOL. Begleitend zur Computer-Comic-Zeitschrift »Fun Online«, die sich vor allem an jüngere Computerbenutzer wendet, stehen Infos zu Film, Fernsehen und die Stars aus Entenhausen in einer dreidimensionalen Stadt zum Abruf bereit.**

★★★ **Neckermann macht's möglich – die eigenen Internetseiten (www.neckermann.de) besitzen ein neues Outfit, das für kürzere Übertragungszeiten beim Stöbern in den rund 1400 Produkten sorgt. Jeden Monat werden obendrein zehn PC-Spiele verlost.**

★★★ **Für einen Dollar Aufpreis zu den regulären CompuServe-Gebühren kann jetzt in ganz Deutschland zum Ortstarif per Datex-J die Verbindung mit dem Onlinedienst aufgenommen werden (Infos: GO ORTSTARIF).**

★★★ **Der Gewinner unseres »Golden Gate Killer«-Wettbewerbs aus Ausgabe 9/96 heißt Peter Fahrmeier aus Wollishausen. Mit einer Begleitperson ist er auf den Spuren von Frank Falzon in San Francisco unterwegs gewesen.**

★★★ **Eine für Computerspieler interessante Messen findet noch vor Weihnachten statt: Die »Computer 96« in Köln öffnet vom 15. bis 17. November ihre Tore.**

★★★ **Spielehersteller Ascon heißt jetzt auch in Deutschland Ascaron. Da der Telekommunikationshersteller Ascon den Namen als erster für sich beanspruchen konnte, beugt Ascaron so einem Rechtsstreit vor.**

★★★ **Übrigens: Die allerneuesten Nachrichten aus der Spiele- und Computerbranche finden Sie fast täglich neu auf unseren Webseiten (www.pcplayer.de).**


Offizielle Aussage: Hummel
Offizielle Aussage: Frisbee
Offizielle Aussage: Diskus
HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie
Offizielle Aussage: Vogelschwarm
Offizielle Aussage: Regenbogen
Offizielle Aussage: Radkappe
Offizielle Aussage: Adler
Offizielle Aussage: Tiroler Hut
Offizielle Aussage: Wasserbombe
Offizielle Aussage: Kastanie
Offizielle Aussage: fliegender Fisch
Offizielle Aussage: Tontauben
Irgend jemand lügt. Und es ist nicht die Kamera.
Offizielle Aussage: Erdhörnchen
Offizielle Aussage: Schimpanse
Was ist in Roswell wirklich vom Himmel gefallen, wovon kein Mensch wissen sollte? Wir geben Ihnen die Möglichkeit, es herauszufinden. Nutzen Sie sie.
Ein Krimi-Adventure mit Tex Murphy.
Komplett in deutsch.
Pandora Akte
Mit SVGA-Grafik.
Virgin Interactive entertainment
ACCESS SOFTWARE INCORPORATED
PC CD-ROM

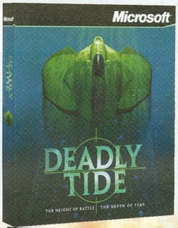
Unverkennbar.

Created for Microsoft® Windows® 95 HOT GAME™

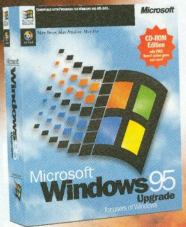
Dieses Zeichen wird nur einer Top-Auswahl an Spielen gewährt, die speziell für Microsoft® Windows® 95 konzipiert wurden - eine sensationelle Spielerfahrung.

Warum

Mit Microsoft® Windows® 95 bekommt ihr sofort Action. Keine langwierigen Vorbereitungen mit Installationsdisketten und kein Eintippen von Befehlen. Einfach die CD einlegen, und sofort kann's losgehen mit den heißesten Spielen aller Zeiten von führenden Unternehmen der Branche. Ihr bekommt irre 3D-Graphiken. Tollen Sound. Blitzschnelle Bewegungen. Unbesiegbare Präzision. Und übers Internet könnt ihr zu mehreren spielen, mit jedem, überall und immer.



Deadly Tide™ Microsoft
- Ein intensiver, grenzenloser Unterwasserkampf gegen Außerirdische, die den Planeten in der unheimlichen Welt des Abgrunds versinken lassen wollen

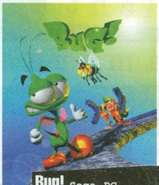


Wo

Das muß man gesehen haben, um es glauben zu können. Holt euch Demos und Videos dieser heißen Spiele. Klinkt euch ein in die Web Site Hot Games for Microsoft® Windows® 95.

http://www.microsoft.com/europe/hot/

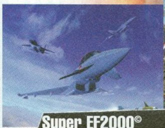
Eins der heißesten



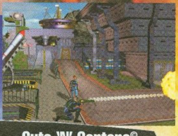
Bug! Sega PC
- Original Jump 'n Run-Spiel mit einem Labyrinth von Pfaden vor bahnbrechendem 3D-Multiscroll-Hintergrund



Virtua Fighter™ PC Sega PC
- Dieses Arcade-Kampfsportspiel auf Polygonalbasis führt euch in eine phantastische 3D-Welt



Super EF2000© Ocean
- Anerkannt als "ein sehr realistischer Flugsimulator", entwickelt von Digital Image Design, dem authentischen Namen für Flugsimulation



Guts 'N' Garters© Ocean
- Eine seltene Kombination aus Strategie, Intuition und guter alter Feuerkraft

EXTREMELY FLAM

http://www.microsoft.com/europe/hot/



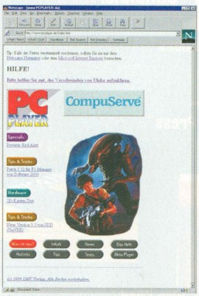
SideWinder™ game pad
Microsoft
• Die Power programmierbarer Buttonkombinationen und die Herausforderung, mit bis zu vier Gegnern gleichzeitig spielen zu können
SideWinder™ 3D Pro
Microsoft
• Der digitale Joystick mit 3D-Griffrotation für tödliche Präzision
Flight Simulator®
Microsoft
• Realistischer wird's nicht mehr - die beste Methode, die Spannung und Herausforderung im Cockpit eines Flugpiloten zu erleben
Microsoft
Microsoft Flight Simulator for Windows 95
As Real As It Gets
THE EXTREME 3-D SPORT OF THE FUTURE
HYPER BLADE
Microsoft
MONSTER TRUCK MADNESS
Down & Dirty Racing!
Monster Truck Madness™
Microsoft
• Der radikale Rennsimulator, der euch in die wilde Hochgeschwindigkeitswelt der Monstertrucks einführt, wo Dreck fliegt und Autos zur Seite gerammt werden
MechWarrior® 2:Mercenaries™
Activision
• Die völlig neue Folge des Bestsellers MechWarrior 2. 3D-Kampfsimulationen, noch einen Kick besser
NBA® Full Court Press™
Microsoft
• Dieses Basketballspiel fühlt sich so real und intensiv an, daß euch der Schweiß tropft
MECHWARRIOR 2
MERCENARIES
ACTIVISION
Hyperblade™
Activision
• Erlebt in diesem 3D-Sport der Zukunft den Hochgeschwindigkeits-Nervenkitzel des extremen Skating, kombiniert mit harten Kampfmanövern
AZRAEL'S TEAR
War Wind™ Mindscape
• Eine epische Schlacht für Wiedervereinigung und Freiheit über Vorherrschaft, Befreiung und Rache
WAR WIND
Lord of the Realms II™
Sierra
• Ein außergewöhnliches Strategie- und Action-Spiel, das im England des 13.Jahrhunderts spielt
Azrael's Tear™
Mindscape
• Ein einzigartiges 3D-Abenteuer-Rollenspiel in Echtzeit
Rama™ Sierra
• Das ultimative Sci-Fi Abenteuerspiel mit Autor Arthur C. Clarke als Hauptdarsteller
Spiele, die ihr je unter den Fingern hattet.
Destruction Derby™ II
Psygnosis
• Neu lackiert, neu aufgebaut und in neuer Form auf der Szene: Destruction Derby 2 bietet einen Kollisionskurs des Chaos, der Knautschzonen, rücksichtsloser Unfallflucht und actiongeladenen Gemetzels
SIERRA
MINDSCAPE
Microsoft
PSYGNOSIS
DiscWorld® II: Missing Presumed...!?
Psygnosis
• Der unfähige Zauberer Rincewind übernimmt in diesen irren Zeichentrickszenarien die Rolle des Todes
SEGA PC
ACTIVISION
ocean
Microsoft, Windows, das Hot Game-Logo, DirectX, MS-DOS, Flight Simulator, Monster Truck Madness, Deadly Tide und SideWinder sind in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern entweder eingetragene Warenzeichen oder Warenzeichen der Microsoft Corporation. Alle anderen hier aufgeführten Marken- oder Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihrer entsprechenden Eigentümer und hiermit als solche ausgewiesen.

PC PLAYER IST ONLINE!

Daß PC Player im Internet unter http://www.pcplayer.de/ vertreten ist, ist hinlänglich bekannt. In CompuServe findet sich ergänzend ein Diskussionsforum (GO PCPLAYER), das zur Kontaktaufnahme mit der Redaktion und anderen Spielern prädestiniert ist.

PC Player ist seit Mitte April aus dem Internet nicht mehr wegzudenken. Dort browst immerhin schon ein Drittel unserer Leserschaft. Aufgrund der großen Resonanz erweitern wir die Onlineaktivitäten.

In CompuServe finden Sie jetzt unter **GO PCPLAYER** unser Forum, in dem Sie sich online unterhalten und Nachrichten austauschen können. Auch aktuelle Demos, Tips und Patches stehen zum Download bereit. Dabei sollen sich das Forum und die Webseiten nicht ersetzen, sondern ergänzen. Im Forum werden alle Aktivitäten durchgeführt, die einem höheren Grad an Interaktion bedürfen, zum Beispiel der Austausch von Nachrichten und Diskussionen sowie Onlineunterhaltungen. Verantwortlich für die Internetseite ist Alexander Folkers. Er hält einen Schreibtisch in unserer Redaktion besetzt und widmet sich der Aktualisierung der Webseiten und, zusammen mit Roland Austinat, der Verwaltung des Forums. Boris Schneider ist ebenfalls nahezu täglich im Forum zu finden, andere Redakteure schauen natürlich auch hinein. Mehr über unsere »Online-Force« erfahren Sie direkt am Einsatzort.



Wer uns nicht besucht, ist selbst schuld – die täglichen News sollte keiner verpassen.

Fragen und Antworten zum Onlineangebot

Was brauche ich, um die Webseiten anzusehen?

Sie benötigen zuerst einmal einen Internetanschluß. Den erhalten Sie am praktischsten über einen Onlinedienst, beispielsweise CompuServe oder T-Online. Wie Sie die Zugangssoftware für das Internet installieren, erfahren Sie beim Kundendienst des Onlineanbieters.

Um unsere Webseiten zu betrachten, benutzen Sie einen »Browser«, der auch Tabellen darstellen kann. Dazu gehören unter anderem der »Netscape Navigator«, der »Internet Explorer« und »NCSA Mosaic 2.0«. Wenn Sie einen älteren Browser verwenden (Q-Mosaic 1, CompuServe Mosaic), sehen unsere Seiten nicht ganz so aufgeräumt aus, sind aber weiterhin lesbar.

Wie komme ich an die Seiten heran?

Die Adresse, die Sie in Ihren Web-Browser eintippen müssen, ist **http://www.pcplayer.de/**

Nach spätestens 30 Sekunden sollten die ersten Grafiken auf Ihrem Bildschirm erschienen sein. Drücken Sie auf die verschiedenen Knöpfe in der Webseite, um zu den einzelnen Bereichen zu gelangen.

Kostet es etwas, Eure Seiten anzusehen?

Nein, das Angebot ist von unserer Seite her umsonst. Allerdings entstehen Ihnen Kosten durch die Telefongebühren und den Beitrag für Ihren Internetanbieter. Von diesem Geld sehen wir nichts.

Wie komme ich in das CompuServe-Forum?

Wenn Sie ein CompuServe-Mitglied sind, geben Sie einfach den Befehl »GO PCPLAYER« ein und befinden sich in unserem Forum. Im WinCIM klicken Sie auf das Ampelsymbol und tippen in der Dialogbox nur »PCPLAYER«. Im Forum stehen Ihnen nicht nur unsere Redakteure, sondern auch Forumsmitglieder zur Verfügung, mit denen Sie sich online unterhalten können. Auch hier müssen Sie nur die Telefonkosten und die Gebühren des Onlineproviders bezahlen, in diesem Fall CompuServe.

Sollten Sie kein CompuServe-Mitglied sein, finden Sie auf der aktuellen Ausgabe von PC Player plus die Software »WinCIM«, mit der Sie sich in CompuServe einwählen können. Weitere Informationen zu »WinCIM« entnehmen Sie bitte der »Flappe«, auf die das CD-ROM aufgeklebt ist. (bs/af)

Grand-Prix-2-Wettbewerb aufgelöst!

Der Wettbewerb zu »Grand Prix 2« ist aufgelöst! Die PC-Player-Formel-1-Wunderkiste geht an Roman Glomb, der mit 1.14.441 die Bestzeit unter den Teilnehmern fuhr. Der »Schumi-Gedenkpreis« für einen wirklich haarsträubenden Crash wird Harald Langfeld verliehen, sobald er wieder aus dem Krankenhaus entlassen wird. Die Siegerdateien sind weiterhin in »HOT: Grand Prix 2« zu finden und werden auf der nächsten PC-Player-CD einen Ehrenplatz erhalten.

Betatest des PC-Player-Benchmarks

Alle Interessenten können sich die erste Betaversion des PC -Player-Benchmarks aus unserem Forum herunterladen. Im Bereich »HOT: Benchmark« können die Tester dann ihre Ergebnisse vergleichen.

PC Player per E-Mail

Wenn es bei Ihnen mit dem Web noch hapert, Sie aber E-Mail in das Internet verschicken können, ist die Kontaktaufnahme mit PC Player kein Problem. Unter folgenden Adressen sind wir zu erreichen:

Fragen zum Onlineangebot:
online@pcplayer.mhs.compuserve.com
Leserbriefe an PC Player:
leser@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen zur CD-ROM der PCP plus:
cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen an den Techniktreff:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com
Fragen zum neuen Wertungssystem:
wertung@pcplayer.mhs.compuserve.com
Tips und Tricks Einsendungen:
tips@pcplayer.mhs.compuserve.com
Meldungen für den Bug-Report:
bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com

LESER-TOP 20 November 1996



Platz	(Vormonat) Titel	Hersteller
1	(2) COMMAND & CONQUER	Westwood/Virgin
2	(4) INDIZIERTES SPIEL	Virgin
3	(9) F1 GRAND PRIX 2	Microprose
4	(3) Warcraft 2 - Tides of Darkness	Blizzard
5	(6) Civilization 2	Microprose
6	(20) Z	Warner Interactive
7	(1) indiziertes Spiel	3D Realms
8	(7) Need for Speed	Electronic Arts
9	(10) FIFA Soccer 96	EA Sports
10	(5) Die Siedler 2	Blue Byte
11	(-) Crusader: No Remorse	Origin
12	(13) NHL Hockey 96	EA Sports
13	(-) MechWarrior 2	Activision
14	(8) Wing Commander 4	Origin
15	(24) Worms	Team 17
16	(-) Theme Park	Bullfrog
17	(-) indiziertes Spiel	SSI
18	(-) Stonekeep	Interplay
19	(-) TIE Fighter	LucasArts
20	(29) The Dig	LucasArts

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum September/Oktober 1996.

Verkaufscharts

Platz	(Vormonat) Titel	Hersteller
1	(1) F1 Grand Prix 2	Microprose
2	(3) Die Siedler 2	Blue Byte
3	(2) Z	Warner Interactive
4	(4) Command & Conquer	Westwood/Virgin
5	(6) Warcraft 2	Blizzard
6	(7) Civilization 2	Microprose
7	(5) Warcraft 2 – Expansion	Blizzard
8	(NEU) Need for Speed	
9	(8) Flightsimulator 5.0	Microsoft
10	(-) C & C: Der Ausnahmezustand	Westwood/Virgin
11	(13) Hugo 3	ITE
12	(NEU) Megapak 6	Koch Media
13	(12) World of Combat	Novalogic/Softgold
14	(NEU) Warrior Set	CIC
15	(11) Die Fugger 2	Sunflowers

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: Oktober 1996

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	(Vormonat)	Hersteller
1	(1)	Westwood
2	(4)	Microprose
3	(2)	id Software
4	(3)	EA Sports
5	(-)	Blizzard

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: Septmenber/Oktober 1996.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.


Jetzt im Tonträger-Fachhandel*
Mr. Tom & Got Show presents
WARCRAFT
The German Mixes
PLUS SPIELBARE DEMOVERSION
Ein Muß für alle WarCraft-Fans —
6 neue Dancetracks mit Originalsamples aus dem Spiel!
Inklusive CD-Extra-Track mit 80 Zusatz-Levels
und spielbarer WarCraft-II-Demo.
erhältlich als Maxi/CD-Maxi
Polydor Bestellnr. 575831-1/-2
Zwei Bestseller in einem.
Strategie-Action in Echtzeit
Medienagentur Fichtner & Meyer, München
*nicht in der WarCraft II Exklusiv-Edition enthalten!


WarCraft II
Tides of Darkness
Exklusiv-Edition
Enthält:
WarCraft II: Tides of Darkness
WarCraft II: Beyond the Dark Portal
Zauberlehrbuch der Magier
Alle 52 Level-Karten auf 4 Postern
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
Entertainment Software
Blizzard
Entertainment
http://www.blizzard.com
Und noch mehr!
und SVGA-Grafik

SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle MS-DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DIE HARDWARE

Weil alle PCs völlig verschieden sind, teilen wir die Hardware nicht nach Prozessoren, sondern nach Klassen ein.

① entspricht einem älteren 486-33 Modell
② entspricht einem 486-DX2 66 MHz
③ entspricht einem 486-DX4 100 MHz
④ entspricht einem Pentium 90 MHz
⑤ entspricht einem Pentium 133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerk werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.

PC PLAYER TESTBERICHT

Hersteller: DMV Verlag | Hardware: ❶ ② ③ ④ ⑤
Betriebssystem: MS-DOS, Windows 3.1 & 95 | Sprache: Deutsch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk)

Präsentation: Sehr gut	Spieltiefe: Durchschnitt	Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Gut	Komfort: Schlecht	Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

JÖRG: ★★★★★ MONIKA: ★★★★★ MICHAEL: ★★★★★ ROLAND: ★★★★★

BORIS SCHNEIDER: ★★★★★

DIE WERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht v.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE PERSONALITY

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen auch PC Player Alternativen zur Gesamtwertung. Die stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Umgekehrt können andere Leser, die sich in dem Genre nicht auskennen, damit gar nichts anfangen; das wird durch Wertungen von anderen Testern ausgedrückt, die über der Hauptwertung gedruckt werden.

GOLD UND PLATIN

GOLD PLAYER

PLATIN PLAYER

Gold- und Platin-Player gibt es für besonders empfehlenswerte Spiele.

PC PLAYER INDEX DEZEMBER 1996

Auf der Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch die besten Neuerscheinungen der letzten Monate.



Boris Schneider



Jörg Langer



Monika Stoschek



Michael Schnelle



Roland Austinat

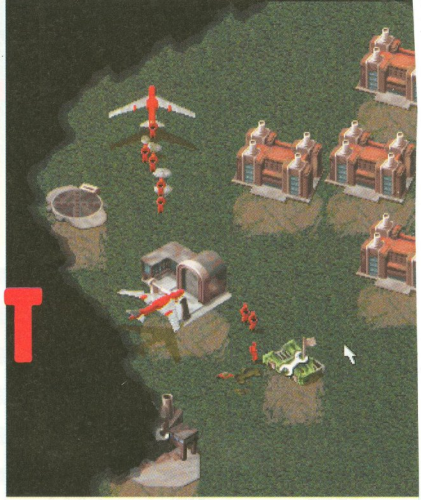
Spielename	Genre	Boris Schneider	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Seite
C&C 2: Red Alert	Strategiespiel	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	40
Schleichfahrt	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	80
Privateer 2: The Darkening	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	72
Toonstruck	Adventure	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	106
War Wind	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	140
Shattered Steel	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	64
SWIV 3D	Actionspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	102
Rendevous im Weltraum	Adventure	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	118
NHL Hockey 97	Sportspiel	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	146
MechWarrior 2: Mercenaries	Simulation	★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	60
Sherlock Holmes 2	Adventure	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	126
Orion Burger	Adventure	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★★	110
Nine	Adventure	★★★★	★★★	★★★	★★	★★★★	122
Harvester	Adventure	★★★★	★★	★★★★	★★	★★★★	128
Alien Trilogy	Actionspiel	★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	52
Virtua Cop	Actionspiel	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	86
Daggerfall	Rollenspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	66
Bedlam	Actionspiel	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	90
Robotron X	Actionspiel	★★★★	★	★★★	★	★★★★	94
Firo & Klawd	Actionspiel	★★★	★★	★★★	★★	★★★	96
F-22 Lightning II	Flugsimulation	★★★	★★	★★★	★★★	★★	84
Bug!	Geschicklichkeitsspiel	★★★	★★	★★★★	★★	★★	98
Rallye Racing 97	Rennspiel	★★★	★★	★★	★★★	★★	144
Age of Rifles	Strategiespiel	★★	★★★	★★	★★★	★★	138
Mummy	Adventure	★★	★★	★★	★★	★★	124
Area 51	Actionspiel	★★	★★	★★	★★	★	87
Hardline	Actionspiel	★★	★★	★★	★	★	134
Assassin	Actionspiel	★★	★	★★	★	★	132
Captain Quazar	Actionspiel	★	★	★	★	★	92
American Civil War	Strategiespiel	★	★	★	★	★	136

Die besten Spiele der letzten Monate:

Name	Genre	Boris Schneider	Jörg Langer	Monika Stoschek	Michael Schnelle	Roland Austinat	Test
Baphomets Fluch	Adventure	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	10/96
Jagged Alliance: Deadly Games	Strategiespiel	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★	11/96
Links LS	Sportspiel	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	10/96
Hind	Flugsimulation	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	10/96
Bleifuss 2	Rennspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	11/96
Need for Speed Special Edition	Rennspiel	★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	9/96
Syndicate Wars	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	10/96
Time Commando	Action	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	9/96
Z	Strategie	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	9/96
Gene Wars	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★	10/96
3D Ultra Pinball: Creep Night	Flippersimulation	★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	10/96
Crusader: No Regret	Action-Adventure	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★★	10/96

Strategiespiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

COMMAND & CONQUER 2
RED ALERT



Rechts überfliegen abdrehende Yak-Propellermaschinen eine von Fallschirmbomben hervorgerufene Explosion. Links schweben abgeworfene Soldaten zu Boden, um weiteren Schaden anzurichten.

Lang erwartet, endlich da: Westwoods »Alarmstufe Rot« reizt das Spielprinzip des genialen Vorgängers »Command & Conquer« vollends aus.

Erst gab es Westwoods »Dune 2«, danach kam lange Zeit nichts. Dann folgte Blizzards »Warcraft«, das frappierende Ähnlichkeiten mit dem Vorreiter aufwies. Interessanterweise war es aber das wiederum von Westwood stammende »Command & Conquer«, das von mancher Seite als Plagiat verschrien wurde. Den Spielern war das egal: Sie machten C&C zum wohl erfolgreichsten Computerspiel des letzten Jahres. Nun schickt sich »Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot« an, die Thronfolge zu übernehmen. Jede Mission wird wieder von einer Filmsequenz eingeleitet, in der fähige Schauspieler (brillant: das Stalin-Double) konkrete Hinweise für den nächsten Einsatz geben. Neben der guten Videoqualität fallen nette Details auf. So ist die ab und zu im Hintergrund zu sehende Europakarte dieselbe, auf der Sie die nächste Schlacht auswählen – sogar die jeweiligen Frontverläufe stimmen. Bei der Wahl zwischen zwei Einsatzorten bleibt der eigentliche Auftrag immer gleich, doch Karte und Städteverteilung (und angeblich auch die KI des Gegners) ändern sich.

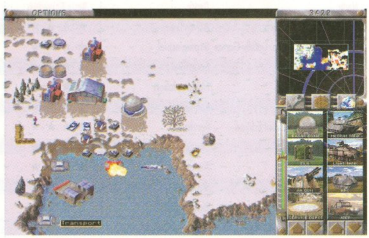
Die Hintergrundgeschichte basiert auf der Idee, daß Deutschland niemals unter nationalsozialistische Herrschaft fiel. Statt dessen beginnt von Osten her Stalin einen Eroberungskrieg – ein Szenario, das manche Historiker für durchaus realistisch halten. Die Westmächte formen eine Allianz, um der »roten Flut« Einhalt zu gebieten. Das war Ihnen ein Klischee zuviel? Keine Angst, Sie dürfen beide Seiten spielen, die sich ebenso stark unterscheiden wie NOD und GDI im ersten Teil. Wenn Sie beide Kampagnen durchgespielt haben, erfahren Sie übrigens, wie die Machtgruppen von C&C entstanden sind. Und daß der Parallelwelt-Stalin im Grunde ein armer Kerl ist ...

Die Sowjets setzen in erster Linie auf ihre Panzerkräfte. Außerdem besitzen sie neben Helikoptern auch Flugzeuge: Die Yak beharkt mit Vorliebe Infanterie, die MIG macht Jagd auf Panzer. Auch die meisten russischen Spezialwaffen gehören ins Umfeld

MICHAEL SCHNELLE ★★★★★

Alarmstufe Rot: Reichen Sie rechtzeitig Ihren Urlaub ein, stocken den Kühlschrank auf und verbarikadieren die Tür. Denn Red Alert wird Ihre ganze Aufmerksamkeit erfordern. Mal abgesehen von dem haarsträubenden Hintergrundszenario konnte Westwood so ziemlich alle Erwartungen, die an den Command&Conquer-Nachfolger gestellt wurden, erfüllen. Die SVGA-Grafik unter Windows 95 ist schnell und detailreich, die Musik gelungen martialisch und die Steuerung fast unverändert vom Vorgänger übernommen worden.

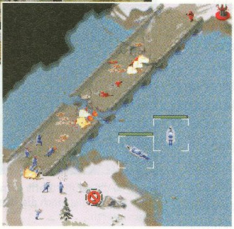
Dafür sind die Missionen noch ausgefeilter. Vor allem die Aufträge mit der Einzelkämpferin Tanya gefallen mir. Mit drei Einheiten eine starke Übermacht zu umgehen oder auszuschalten und dabei das Endziel nicht aus den Augen zu verlieren, erfordert überlegtes Vorrücken unter Ausnutzung sämtlicher Schwächen des Feindes. Automatische Schußanlagen lassen sich durch Eliminierung von Kraftwerken außer Gefecht setzen, Hunde dagegen nur mit einem gezielten Schuß. Red Alert zeichnet sich gegenüber der Konkurrenz dadurch aus, daß man nicht nur durch pure Übermacht, sondern auch durch Überlegung gewinnen kann. Wer bereit ist, die grauen Zellen unter Zeitdruck gehörig zu strapazieren, darf unbesehen zugreifen.



Die Küstenbatterien wehren einen sowjetischen Landungsversuch ab.



der Luftwaffe: Ein Spionageflieger klärt beliebige Stellen der Karte auf. Parachute Bombs schädigen die feindliche Infrastruktur, Fallschirmjäger springen im Hinterland des Gegners ab. Der »Eiserne Vorhang« macht eine Einheit für kurze Zeit unverwundbar, der »Atomschlag« hat eine breite Flächenwirkung. Die Allianz kontert mit spezialisierter Infanterie. Spione stehlen dem Gegner Credits, Sanitäter heilen verwundete Kameraden. Spione werden nur von Wachhunden erkannt und infiltrieren Gebäude; so sehen Sie bei einer Waffenfabrik, was diese gerade herstellt. Zudem verfügt die Allianz über eine mächtige Flotte. Per Sonar erfahren die Alliierten die Positionen sämtlicher U-Boote. Der GPS-Satellit deckt bei Fertigstellung einmalig die Karte auf. Mit der Chronosphere darf man ein beliebiges Fahrzeug oder Schiff teleportieren.



Durch den Beschuß der Kanonenboote wurde soeben die umkämpfte Brücke vernichtet.

Red Alert wartet wieder mit dem sehr guten C&C-Interface auf. Zentrales Element ist der Kauf von Gebäuden und Einheiten durch Klick auf eine am rechten Bildrand befindliche Icon-Leiste. Dadurch entfällt das mühselige Scrollen zur eigenen Basis sowie das Suchen nach der gewünschten Fabrik. Baut man zwei Kasernen, halbiert sich die Rekrutierungszeit für neue Soldaten. Per Mausklick wird eine von beiden zur »Primärkaserne« bestimmt – hier kommen dann die neuen Einheiten heraus. Im Gegensatz zu C&C müssen Gebäude übrigens nicht mehr direkt benachbart sein, man kann auch ein Stück entfernt bauen. Andererseits klappt der beliebte »Sandsack«-Trick nicht mehr, mit dem man seine Basis schnell ausbreiten konnte. Statt Tiberium werden nun Gold und Edelsteine »geerntet«. Letztere bringen deutlich mehr Credits, liegen aber oft dicht an der gegnerischen Basis.





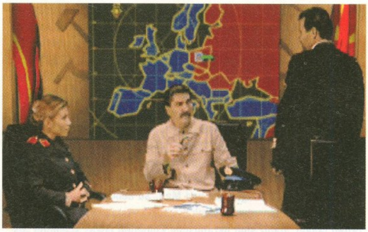




Das Zerstören dieser Basis fällt aufgrund der herumstehenden Ölfässer leicht – ein einziger Treffer löst eine riesige Explosion aus.

DER COMPUTERGEGNER

Der Computer spielte im Test sehr aggressiv und griff alle paar Minuten an. Doch viele seiner Aktionen waren offensichtlich fest einprogrammiert. Oft erhielt er alle fünf Minuten eine bestimmte Einsatztruppe (etwa drei Panzer und zwei Artillerien), die er an die immer selbe Stelle schickte, zumeist per Landungsboot. Nach der ersten Überraschung waren wir auf der Hut und konnten auf die Attacken reagieren. Erreichten unsere Streitkräfte bestimmte Punkte, ließ der Computer von einer Angriffsroutine ab und folgte der nächsten. Teilweise führte er auch abwechselnde Angriffe an zwei verschiedenen Stellen durch. Die KI versuchte, unsere Fernkampfeinheiten mit schnellen Nahkämpfern auszuschalten, und verfolgte beschädigte Trupps durchaus bis in unsere Basis hinein. Wir beobachteten auch, daß der Computer mit Vorliebe unseren Bauhof sowie Erzschmelzereien angriff. Insgesamt ist das Spiel fordernder geworden als der Vorgänger, man kann nicht mehr in aller Seelenruhe seine Basis ausbauen. Dank mehrerer Schwierigkeitsstufen kommen Einsteiger wie auch Profis auf ihre Kosten. Die Ernter sind zwar merklich schlauer geworden, verirren sich aber nach wie vor auch mal zum Gegner, indem sie etwa die falsche Flußseite entlangfahren.

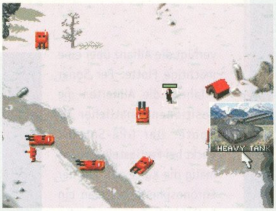


Nadja und Stalin sowie ein in Ungnade gefallener General vor einer Europakarte, die genau dem Spielverlauf entspricht.

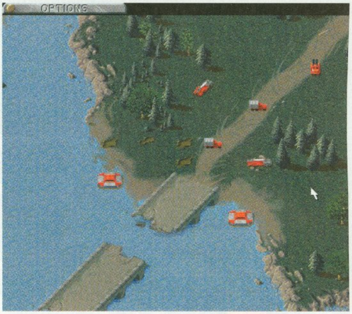
GOLD PLAYER



Es bleiben nur noch 34 Sekunden, bevor der Reaktor in die Luft fliegt.



Ein Spion teilt uns mit, daß in der Waffenfabrik ein schwerer Panzer gebaut wird. Sein Kollege steht draußen todesmutig neben einer Hundehütte.



Geschafft – die zu eskortierenden Lkws haben ihr Ziel erreicht.

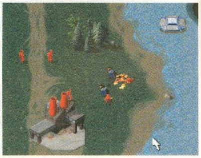
Ein interessantes System wird bei der Aufklärung der Karte benutzt. Es gibt nur »schwarz« (nicht einsehbar) und »aufgedeckt« (sichtbar). Allerdings kehrt die Schwärze langsam wieder zurück, und zwar von außen nach innen auf Ihre Einheiten zu. Den äußeren Rand des sichtbaren Bereichs bildet eine unregelmäßige Linie, die zwischen Ihren vordersten Einheiten verläuft. Ihr eigenes Territorium sehen Sie also immer, doch beim Gegner müssen Sie ständig aufklären. Per Gap Generator dürfen die Alliierten Teile ihrer Basis künstlich einschwärzen. Wer lieber nach dem alten System spielt, kann den Schattenzuwachs ausschalten.

Red Alert enthält 33 reguläre Kampfeinheiten sowie einige spezielle Personen wie Albert Einstein oder einen Feldmarschall. Dazu kommen einige wehrhafte Konstruktionen wie SAMs oder die gefürchtete Tesla-Spule. Letztere entlädt ihre gespeicherte Energie in einem überdimensionierten Funkenschlag auf unvorsichtige Gegner. C&C-Fans werden viele der Truppentypen bekannt vorkommen. Beispielsweise heißt der Orca-Helikopter jetzt »Apache Longbow«, seine Fähigkeiten sind jedoch praktisch die gleichen. Man mag lange darüber diskutieren, ob sich Westwood Arbeit sparen wollte, oder einfach keinen Grund darin sah, ein funktionierendes Regelwerk zu verschlimmbessern. Statt dessen hat man lieber weitere Elemente zu etablierten hinzugefügt. Ein bestimmtes Panzerfahrzeug darf zum Beispiel zwei Typen von Minen legen. Ingenieure können Gebäude nur erobern, wenn diese bereits schwer beschädigt sind. Dafür dürfen sie angeschlagene Bauten der eigenen Basis auf einen Schlag wieder auf 100 Prozent bringen.

Ein für Echtzeit-Strategiespiele neues Element sind herumstehende Ölfässer. Trifft man eines davon, explodiert es und löst eine Kettenreaktion aus. Auf diese Weise kann man häufig größeren Gegnermassen Herr werden. Andererseits kommt es auch vor, daß man eine Basis möglichst unbeschädigt erobern will. Dann heißt es aufpassen und ja nicht auf die Fässer zielen. Auch sonst macht es nicht einfach »Bumm«, und eine Figur fällt um: Alle Schüsse lassen sich akustisch und optisch erkennen. Torpedos gleiten unter der Wasseroberfläche auf ihre Ziele zu, Artilleriegeschosse fliegen in einer ballistischen Kurve, bei doppelläufigen Geschützen sind auch zwei Projektile zu sehen. Jeeps und Flugzeuge ändern



Unter VGA sieht die Grafik keinesfalls schlecht aus, doch die Übersicht geht verloren.



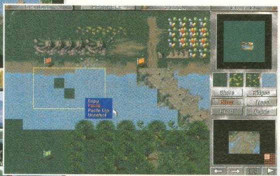
Zwei angelandete Diebe rennen auf unser Eisenschmelzwerk zu.

DER MULTIPLAYER-MODUS



Im Multiplayer-Modus werden rund 20 Karten mitgeliefert, auf denen man auch allein gegen einige Computergegner spielen darf. Insgesamt können acht Menschen (zwei pro Original) mitmachen, die Startpositionen sind vorgegeben. Zuschaltbare Optionen sind die aus Teil 1 bekannte »Flaggenjagd« sowie Kisten mit etwa 16 Zufallsereignissen, darunter »Komplettreparatur der Basis«, »bessere Panzerung« und »Schwarzfärben der Karte«. Eine der Kampfeinheiten, der mobile Gap Generator, steht nur in Mehrspielerpartien zur Verfügung. Außerdem darf man als Alliierter Attrappen einiger Gebäude in die Landschaft stellen. Von außen läßt sich nicht erkennen, daß eine Schiffswerft gar keine ist. In unserer Testversion nicht enthalten, aber fest versprochen war folgendes spielerische Detail: Die Teilnehmer können neben der Farbe ihrer Einheiten auch deren Nationalität wählen. Auf Seiten der Alliierten stehen Deutschland, England und Frankreich zur Verfügung, die Sowjets werden von der Ukraine verstärkt. Mit der Wahl der Nationalität erhält man einige Boni und Mali. So benutzt die Ukraine die sowjetischen Truppentypen, doch die Kosten sind höher und die Bauzeiten länger. Dafür sind ukrainische Einheiten etwas schneller als das sowjetische Original.



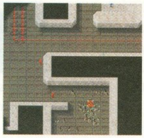


Per beiliegendem Editor erstellen Sie mit etwas Geduld eigene Karten.



Ein Yak-Geschwader startet von seinen Flugplätzen.

nicht schlagartig die Bewegungsrichtung, sondern wenden graziös. Red Alert wartet mit 41 Missionen auf, die oftmals in sich unterteilt sind. So hat man einmal die Aufgabe, einen Spion in ein bestimmtes Gebäude zu schicken und danach die gegnerische Basis zu zerstören. Der Haken dabei: Das Ziel befindet sich auf der anderen Seite eines Stroms, und am hiesigen Ufer macht sich eine feindliche Festung breit. Also muß erstmal eine eigene Basis errichtet und verteidigt werden, bevor man den Vorposten zerstört. Dann heißt es eine Flotte aufbauen, was der Gegner mit ständigen Luftangriffen zu verhindern sucht. Schließlich wird ein Spion übergesetzt, der an den tödlichen Wachhunden vorbeischleichen muß. Erst danach landet man mit einer Invasionsstreitmacht und ringt den Gegner nieder. In anderen Einsätzen geht es darum, einen bestimmten Lkw auszuschalten, bevor ihn die Gegenseite in Sicherheit bringen kann. Oder ein vorgeschobener Kommandoposten muß infiltriert werden. Die meisten Einsätze finden entweder in Schnee- oder Grasterrain statt. Einige wenige führen Sie ins Innere großer Gebäude. So sollen die Alliierten ein sowjetisches Atomkraftwerk in die Luft jagen. Neben Scharmützeln zwischen einzelnen Sol-



Im Reaktorgebäude haben wir soeben rund 20 Wachhunde befreit.

daten ist hier das Finden von Schaltern wichtig.

Mit dem beigefügten Editor erstellt man eigene Karten in vier Größen. Eine deutsche Version ist in Vorbereitung, bei der sich statt »Menschen« Androiden bekämpfen. Ganz wie beim ersten Teil, werden aus Pixelblutspritzern wieder Maschinenölflecken gemacht, und aus Schreien unschuldige Allerweltsgeräusche.

Technik-Tip: Im Lieferumgang von Alarmstufe Rot sind zwei CDs enthalten, eine für die Sowjets und eine für die Alliierten. Auf jeder befinden sich eine DOS- und eine Windows-95-Version von Hauptprogramm und Karteneditor. Beide Varianten bieten dieselben Multiplayer-Optionen, inhaltliche Unterschiede gibt es nicht. Doch die Windows-95-Variante sieht deutlich besser aus. Außerdem erleichtert sie den Überblick, da rund viermal soviel auf den Bildschirm paßt. Dadurch muß man weniger scrollen. Die Videos werden unter Windows 95 mit Interlace-Streifen gezeigt, unter DOS ohne, dafür aber etwas undetaillierter. Mit Super-VGA läßt sich zudem die Übersichtskarte klarer erkennen. Dafür läuft das Spiel in VGA schon auf einem DX2/66 mit 8 MByte RAM vernünftig. (la)



Zwei Yaks greifen an. Die erste wird von unserer Luftabwehr abgeschossen, der Pilot segelt am Fallschirm zu Boden. Der zweite Flieger wendet – und erleidet das selbe Schicksal.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen PC Player plus finden Sie einen Videotestplayer über Red Alert.

JÖRG LANGER ★★★★★

Kann man einem Programm vorwerfen, zuwenig Verbesserungen im Vergleich zum Vorgänger zu bieten, wenn dieser bei seinem Erscheinen nahezu perfekt war? Eigentlich nicht, zumal Red Alert ganz klar mehr als eine bloße Dreingabe ist – nämlich das beste Echtzeit-Strategiespiel, das es zur Zeit gibt! Was Red Alert in Sachen Pixelfeuerwerk abbrennt, ist fast schon beängstigend. Es komme mir niemand mit neidischer Kritik wie »Aber die Sprites sind ja so klein«! Übersicht dient dem Spielspaß, da ich weniger scrollen muß und mehr auf einen Blick erkenne. Kein anderes Programm kann da C&C 2 das Wasser reichen; schade, daß dieser »Luxus« Windows-95-Benutzern vorbehalten bleibt. Einzigartig sind die Verzahnung der Einheiten sowie die spannenden Missionen. Die bieten zwar überwiegend das bekannte Basisbau- und Gegnertöt-Element, meistens aber gut verpackt in andere Aufgaben.

Bei allen Qualitäten wie dem »nachwachsenden Schatten« ist mir Red Alert keinen Platin Player Wert – dazu hätte es auf technischer Seite mehr bieten müssen als schönere Videos und Super-VGA-Grafik. In spielerischer Hinsicht sind zwar neue Einheiten dazugekommen, doch grundlegend neue Konzepte suche ich vergebens. Sei's drum: Wenn ich die beiden Solokampagnen durch habe, werde ich bis zum Erscheinen des generalüberholten »Tiberium Sun« mit Sicherheit zahllose Multiplayer-Gefechte durchkämpfen. Denn darin liegt die wahre Stärke des Spielsystems.

COMMAND & CONQUER 2: RED ALERT

Hersteller: Westwood | Hardware: ①②③④⑤
Betriebssystem: MS-DOS | Sprache: Englisch
Anzahl der Spieler: Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk oder Internet)

Präsentation: Sehr gut	Spieltiefe: Sehr gut	Multiplayer: Sehr gut
Ausstattung: Gut	Komfort: Sehr gut	Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ MICHAEL: ★★★★★ MONIKA: ★★★★ ROLAND: ★★★★★

JÖERG LANGER: ★★★★★

Die Kampfeinheiten von Red Alert

DAS TRUPPEN-HANDBUCH

Pünktlich zum Erscheinen von »Command & Conquer 2: Red Alert« finden Sie hier eine Auflistung aller regulären Truppentypen.

Die besondere Stärke von »Red Alert« sind die vielen unterschiedlichen Kampfeinheiten. Im folgenden stellen wir alle regulären Truppen mit wichtigen Details vor. Keine Angst, es gibt noch genügend Fakten, die Sie selbst herausfinden können - etwa zum Bau benötigte Gebäude, Schußfrequenz oder Sichtreichweite. Eine Warnung vorweg: Da Westwood dafür berühmt ist, bis zur allerletzten Minute an der Spielbalance zu feilen, könnten sich einige der Einzelheiten noch leicht ändern. So wurden beispielsweise bei »Command & Conquer 1« die Kosten für NOD-Geschütztürme nachträglich per Patch erhöht.

Jede Einheit verfügt über maximal zwei Waffensysteme, deren Einsatz sie selbst bestimmt. Bei der Auflistung zeigt **Seite** an, wer die Einheit rekrutieren darf. Die **Stärke** steht für die »Hitpoints«. Zur besseren Einschätzung: Die Waffen in Red Alert machen zwischen einem (Pistole eines Zivilisten) und 500 Punkten (8inch-Schiffsgeschütz) Schaden, Spezialwaffen ausgenommen. Infanterie richtet im allgemeinen zwischen 15 (normaler Soldat) und 50 Punkte (Tanya) an, Panzer zwischen 15 und 75, Artillerie noch mehr. Diese Werte werden durch viele andere Faktoren beeinflußt, so erhält am Boden liegende Infanterie nur halb soviel Schaden. **Panzer** bezeichnet die Güte der Panzerung; es gibt schwere, leichte und gar keine. Die **Kosten** geben die Zahl von Credits an, die das Rekrutieren dieses Truppentyps verschlingt.

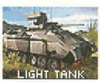
Fahrzeuge, Panzer und Artillerie

Seite: ....Sowjets
Stärke: 150
Panzer:............leicht
Kosten: 600



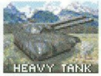
Die V2-Rakete hat eine hohe Reichweite und einen großen Zerstörungsradius, ist aber sehr ungenau und lädt langsam nach.

Seite: ....Alliierte
Stärke: 300
Panzer:............schwer
Kosten: 600



Der leichte Panzer ist sehr schnell und eignet sich gut für Überfalltaktiken sowie gegen Artillerie. Seine einzige Waffe ist eine 75mm-Kanone.

Seite: ....Sowjets
Stärke: 400
Panzer:............schwer
Kosten: 950



Mit zwei 105mm-Geschützen ist der sowjetische schwere Panzer dem mittelschweren Panzer der Allianz in Sachen Feuerkraft überlegen.

Seite: ....Allianz
Stärke: 400
Panzer:............schwer
Kosten: 800



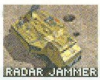
Im Gegensatz zu seinem sowjetischen Pendant besitzt der mittlere Panzer nur eine 90mm-Kanone. Dafür ist er schneller und billiger.

Seite: ....Sowjets
Stärke: 600
Panzer:............schwer
Kosten: 1500



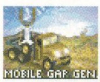
Der Vorläufer des GDI-Mammuts feuert mit einer 120mm-Kanone sowie Raketen. Er kann bis zu 50 Prozent seiner Stärke selbst reparieren.

Seite: ....beide
Stärke: 110
Panzer:............leicht
Kosten: 600



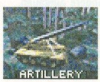
Mit dem leicht gepanzerten Radar Jammer lassen sich Truppenbewegungen auf der Übersichtskarte fürs gegnerische Radar verschleiern.

Seite: ....Allianz
Stärke: 110
Panzer:............leicht
Kosten: 600



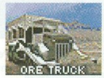
Der Mobile Gap Generator erzeugt um sich herum ein schwarzes Feld, in dem sich Einheiten verstecken können. Diese Einheiten gibt es nur im Multiplayer-Modus.

Seite: ....Allianz
Stärke: 75
Panzer:............leicht
Kosten: 450



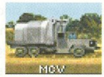
Die Mobile Artillerie ist äußerst zerbrechlich, dank ihres 155mm-Kalibers aber ebenso weitreichend wie durchschlagskräftig. Besonders Infanteristen und gelandete Helikopter müssen sich in Acht nehmen.

Seite: ....beide
Stärke: 600
Panzer:............leicht
Kosten: 1400



Der Erz-Ernter ist etwas zerbrechlicher als der Tiberium-Sammler aus C&C 1, verhält sich aber geringfügig intelligenter.

Seite: ....beide
Stärke: 600
Panzer:............leicht
Kosten: 5000



Wie im Vorgänger kann das Mobile Construction Vehicle eine weitere Basis aufbauen, etwa auf der anderen Seite eines Stroms oder in der Nähe von Erzvorkommen.

Seite: ....Allianz
Stärke: 150
Panzer:............leicht
Kosten: 400



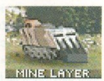
Der Jeep ist doppelt so schnell wie ein Mammoth Tank oder Ernter, wird aber mit seinem M60-MG nur Infanterie gefährlich.

Seite: ....Allianz
Stärke: 200
Panzer:............schwer
Kosten: 700



Mit dem Armored Personnel Carrier kommt Infanterie (vor allem Engineers und Diebe) vergleichsweise sicher ans Ziel.

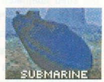
Seite: ....beide
Stärke: 100
Panzer:............schwer
Kosten: 800



Der Minenleger kann fünf Minen ablegen, danach muß er sich am Service-Depot gegen Credits mit neuen versorgen. Der Gegner sieht die Minen nicht.

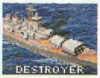
Die Schiffstypen

Seite: ....Sowjets
Stärke: 200
Panzer:............leicht
Kosten: 500



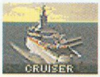
U-Boote haben eine hohe Reichweite, doch flinke Schiffe weichen ihren Torpedos aus. Nur durch Wasserbomben verwundbar.

Seite: ....Allianz
Stärke: 400
Panzer:.............schwer
Kosten: 500



Zerstörer wehren sich mit Wasserbomben gegen U-Boote. Ihre Stinger-Raketen sind vor allem gegen Flugzeuge effektiv.

Seite: ....Allianz
Stärke: 700
Panzer:.............schwer
Kosten: 2000



Kreuzer haben mit ihren beiden mächtigen 8inch-Schiffskanonen die höchste Reichweite aller Kampfeinheiten. Vor U-Booten müssen Sie sich hüten.

Seite: ....beide
Stärke: 350
Panzer:.............schwer
Kosten: 300



Transporter sind billig, doppelt so schnell wie Zerstörer und halten eine Menge aus. U-Booten können sie meist entwischen.

Seite: ....Allianz
Stärke: 200
Panzer:.............schwer
Kosten: 300



Das 2inch-Geschütz eines Kanonenboots taugt wenig. Doch als Gruppe sind die Gunboats hervorragende U-Boot-Jäger, vor allem aus nächster Nähe.

Infanterie-Einheiten

Seite: ....Sowjets
Stärke: 5
Panzer:.............keiner
Kosten: 200



Kampfhunde erkennen als einzige Einheit Spione. Im Nahkampf gegen Infanterie sind sie sehr gefährlich.

Seite: ....beide
Stärke: 50
Panzer:.............keiner
Kosten: 100



Die Standardinfanterie kann in großer Zahl einiges ausrichten. Sie ist besonders effektiv gegen Raketeninfanterie sowie zur Abwehr von Spezialisten.

Seite: ....Sowjets
Stärke: 50
Panzer:.............keiner
Kosten: 160



Die flinken Grenadiere wehren sich gegen Infanterie und Fahrzeuge gleichermaßen. Vorsicht, sie können beim Ableben explodieren!

Seite: ....Allianz
Stärke: 25
Panzer:.............keiner
Kosten: 300



Raketensoldaten erweisen sich als teuer, langsam und verwundbar, machen aber sowohl Panzern als auch Flugzeugen zu schaffen.

Seite: ....Sowjets
Stärke: 25
Panzer:.............keiner
Kosten: 300



Flammenwerfer sind genauso langsam wie Raketensoldaten, doch auf den Nahkampf spezialisiert. Sie können explodieren.

Seite: ....beide
Stärke: 25
Panzer:.............keiner
Kosten: 500



Ingenieure beschädigen und erobern Gebäude. Eigene Bauten bringen sie unter Einsatz ihres Lebens auf 100 Prozent zurück.

Seite: ....Allianz
Stärke: 25
Panzer:.............keiner
Kosten: 500



Spione erscheinen dem Gegner als eigene Truppen. Sie infiltrieren Gebäude und geben entsprechende Informationen weiter.

Seite: ....Allianz
Stärke: 25
Panzer:.............keiner
Kosten: 500



Diebe sind so schnell wie Grenadiere und dringen in feindliche Silos und Erzschmelzwerke ein, um die Hälfte der dort lagernden Credits zu stehlen.

Seite: ....Allianz
Stärke: 100
Panzer:.............keiner
Kosten: 1000



Tanya führt die Tradition des Ramboverschnitts aus Teil 1 fort. Sie verfügt über eine hohe Schußreichweite und sprengt Gebäude in die Luft.

Seite: ....Allianz
Stärke: 80
Panzer:.............keiner
Kosten: 1000



Feldsanitäter halten eine Menge aus und heilen angeschlagene Soldaten in ihrer Nähe. Allerdings sind sie selbst unbewaffnet.



Neben dem Bauhof steht ein Dieb in schwarzer Zorro-Montur, etwas darunter ein Ingenieur mit Werkzeugkoffer.

Flugzeuge und Helikopter

Seite: ....Sowjets
Stärke: 60
Panzer:.............leicht
Kosten: 1200



Die MIG trägt fünf Luft-Boden-Raketen vom Typ Maverick, von denen sie zwei gleichzeitig abfeuern kann. Im Spiel bewegt sie sich exakt zehnmal schneller als ein normaler Infanterist.

Seite: ....Sowjets
Stärke: 60
Panzer:.............leicht
Kosten: 800



Dieses gemächliche Propellerflugzeug wird mit seiner Chain Gun vor allem Infanterie gefährlich, in großer Zahl auch Schiffen.

Seite: ....beide
Stärke: 90
Panzer:.............leicht
Kosten: 1500



Der sehr verwundbare Transportheli erlaubt hinterhältige Taktiken, etwa durch Absetzen einiger Ingenieure direkt in der feindlichen Basis.

Seite: ....Allianz
Stärke: 125
Panzer:.............schwer
Kosten: 1200



Der Stolz mancher Flugsimulation wird einmal zum Orca-Helikopter aus C&C 1 mutieren. Er feuert fünf Hellfire-Raketen gegen seine Ziele ab.

Seite: ....Sowjets
Stärke: 125
Panzer:.............schwer
Kosten: 1200



Der Hind-Helikopter ist langsamer als sein alliiertes Gegenstück und nicht mit Raketen, sondern einer Chain Gun ausgerüstet. (la)

"Die Hard Trilogy ist definitiv ein Tit
handfester 3D-Action nicht abgeneig

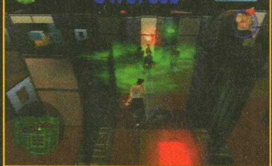
"Abwechslungsreiche Action-Kollektion mit tollen Effekten und deftigen Bodycounts."

Maniac 11/96, H. Bannert

DIE HARD TRILOGY

RENNEN, SCHIESSEN UND RASEN SIE DURCH ALLE DRE

Die Hard™



Die Hard 2: Die Harder™



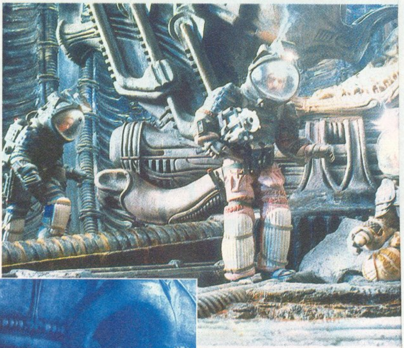


el, den sich PlayStation-Besitzer, die
t sind, unbedingt vormerken sollten."
Next Level 10/96
IE
OGY
RD
"Action-Fans: holen Sie sich den Titel, solange er noch in den Läden steht!"
Maniac 11/96 Christian Blendl
DIE-HARD-FILME IN DIESEM EXPLOSIVEN ARCADE-EPOS
Die Hard With AVengeance™
0002209900
BOMB CAR
PlayStation
SEGA SATURN
WINDOWS 95
FOX INTERACTIVE
www.foxinteractive.com
© 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation, "Die Hard" © 1988 Twentieth Century Fox, "Die Hard 2: Die Harder" © 1990 Twentieth Century Fox, "Die Hard With A Vengeance" © 1995 Twentieth Century Fox Film Corporation Cinergi Pictures Entertainment Inc. und Cinergi Productions NV Inc. Alle Rechte vorbehalten. "Twentieth Century Fox", "Fox" und die entsprechenden Logos sind Eigentum von Twentieth Century Fox Film Corporation. SEGA und SEGA Saturn sind Warenzeichen von Sega Enterprises Ltd. "PlayStation" und sind Warenzeichen von Sony Entertainment Inc.

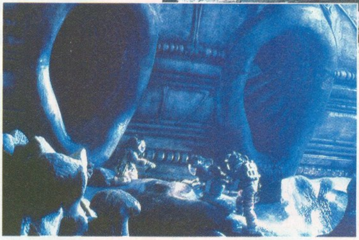
Die Alien-Filme

TERROR HOCH DREI – FRY OR DIE!

Das Actionspiel »Alien Trilogy« basiert auf einer der erfolgreichsten Science-fiction-Filmserien aller Zeiten. Monika Stoschek läßt »Alien 1 bis 3« Revue passieren.



Wenn Computerumsetzungen zu bekannten Filmreihen erscheinen, ist ein Blick auf die Vorlagen ohnehin ein Muß: Für Alienfans wie mich gibt es gar nichts anderes, als sich die Kultstreifen und das Drumherum nochmal vor die leuchtenden Augen zu führen.



Die Crew der Nostromo (oben) untersucht die fremdartigen Strukturen. Solche Eingänge (links) werden Sie im Spiel wiederfinden.

Alien – Das unheimliche Wesen aus einer anderen Welt

Im Juli 1977 erhielt der schweizer Künstler H.R.Giger den berühmten, folgenschweren Anruf aus Hollywood: Der Drehbuchautor Dan O'Bannon fordert ihn auf, an einem Filmprojekt mit dem Titel »Alien« mitzuarbeiten. Er sollte hierfür ein gruselig-grausames außerirdisches Wesen gestalten. Daß ihm seine Arbeit mehr als hervorragend gelungen ist, wissen nicht nur Freunde des Science-fiction-Films sehr gut. Für das Design des Filmdekors und der Alienfigur erhielt H.R.Giger 1980 einen Oskar. Das schleimig sabbernde Monster sorgte bei einer ganzen Cineastengeneration für schlaflose Nächte. Hinter jeder Türe vermutete man nach dem Film ein Alien. Von allen drei Teilen wurde im ersten am meisten der Phantasie des Zuschauers überlassen. Man bibberte förmlich mit der siebenköpfigen Mannschaft des Raumfrachters Nostromo, die zwecks Überprüfung eines nicht definierten Funksignals auf einem ungemütlichen Planeten zwischenlandet. Bei der Untersuchung seiner Oberfläche entdeckt die Crew ein höchst bizarres außerirdisches Raumschiff. Der Suchtrupp entdeckt beim Betreten der seltsamen Höhlenstruktur (deren Eingänge übrigens, ebenso wie Gänge und Hyperschlafkammern an Bord der Nostromo, exakt ins Computerspiel übernommen wurden), eine fremde Lebensform. Diese saugt sich am Gesicht eines Mannschaftsmitglieds fest und wird an Bord der Nostromo gebracht. Dort entkommt ein frischgeschlüpftes Alien in die Belüftungsschächte des Frachters. In einem nervenaufreibenden Kampf wird die Crew nach und nach von dem aggressiven, außerirdischen Wesen bis auf eine Überlebende dezimiert. Nur Deckoffizier Ellen Ripley kommt durch und kann das Vieh mit einer List ins offene All befördern. Der Film wurde mit einem Oskar für die besten Spezialeffekte ausgezeichnet, obwohl sein Budget von nur sieben Millionen Dollar relativ bescheiden war – trotz aller inflationärer Entwicklung im Filmgeschäft auch aus heutiger Sicht noch eine respektable Leistung. Zum Vergleich: »Independence Day« hat den zehnfachen Dollarbetrag verschlungen und bietet alles andere als zehnfache Qualität.



Im zweiten Teil wird die Alienmama richtig sauer auf Ripley.

Aliens – Die Rückkehr

Daß derart eklige Monster mit Säure statt Blut und extremer Freßlust wieder von irgendwo aus dem All auf der Kinoleinwand auftauchen würden, war in Anbetracht des großen Erfolges von »Alien« kaum verwunderlich.

Zwei Jahre nach »Terminator« zog James Cameron 1986 in Aliens erneut alle Register seiner Regiekunst. Er arbeitete dabei erneut mit Michael Biehn zusammen, der an der Seite von »Ripley« Sigourney Weaver die Rolle des Marines Corporal Hicks über-

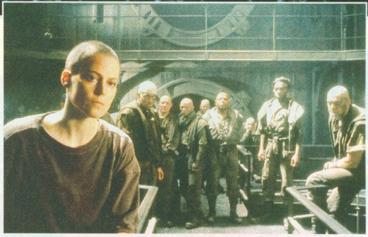
nimmt. Der Drehort wurde von Großbritannien in die U.S.A. verlagert und prompt kam auch die Armee ins Spiel. Mit entsprechend vielen spektakulären Actionszenen unterscheidet sich der Film atmosphärisch etwas vom Vorgänger. Neben dem schon fast obligatorischen Oskar für die besten Spezialeffekte errang er die gleiche Ehrung für die besten Toneffekte.



Ripley wird nach knapp 57 Jahren im All wohlbehalten aus ihrer Hyperschlafkabine gerettet und auf eine Orbitalstation nahe der Erde gebracht. Als sie von ihren Erlebnissen auf dem Planeten LV-426 erzählt, glaubt ihr niemand. Erst als der Funkkontakt mit den mittlerweile durch die Weyland-Yutani-Corporation dort angesiedelten Kolonisten abbricht, soll Ripley als wissenschaftliche Beraterin einen Aufklärungstrupp begleiten. Die Ankunft auf dem fremden Planeten bildet übrigens das Intro zum Computerspiel. Während die Soldaten anfangs über die bevorstehende Bekämpfung der Aliens noch als »Wanzenjagd« witzeln, weicht ihr Sarkasmus bald blankem Entsetzen. Sie finden zahlreiche Kampfspuren und schließlich ein völlig verstörtes kleines Mädchen. Als sich herausstellt, daß die Gesellschaft die Aliens nicht ausrotten, sondern untersuchen will, eskaliert die Situation. Statt selbstgebastelter Flammenwerfer gegen ein Einzelexemplar kommen diesmal von Anfang an hochtechnologische Waffen gegen ganze Alienhorden zum Einsatz. Hier sind sich Film und Versoftung am nächsten, da die Ausrüstung der Marines weitgehend ins Spiel implementiert wurde. Außerdem durchkämmen Sie im Spiel eine Reihe von Kolonieeinrichtungen wie Labors, Mannschafts- und Lagerräume. Auch Ripleys abschließender »Besuch« bei der Alien-Queen und ihrer Brut wurde umgesetzt. Am Ende von »Aliens« gibt es drei Überlebende: Ripley, das Kind Newt und Corporal Hicks.

Alien 3

Immerhin vier Millionen Dollar Gage ließ man 1992 springen, um Sigourney Weaver erneut zur Mitarbeit an einer weiteren Alienfolge zu »überzeugen«. Diesmal wurde der Film zunächst in London, dann in Hollywood gedreht. Zahlreiche Kontroversen über die Wahl des Drehbuchautors wurden ausgefochten und das Kommen und Gehen der diversen Kandidaten erinnerte eher ans Einwohnermeldeamt bei Hochbetrieb als an eine Filmproduktion. Letztendlich einigten sich die Produzenten darauf, David Fincher mit der Regie zu betrauen. Es entstand ein Film, dessen hervorstechende Merkmale die spärliche Ausleuchtung in mit Braun- und Grautönen



Obwohl diese Herren nicht sehr vertrauenswürdig aussehen, helfen sie Ripley (links) im Kampf gegen das Alien.

gesättigten Kulissen und schnelle Kamerafahrten in abenteuerlichen Perspektiven sind. Wie im ersten Teil terrorisiert nur ein einziges Alien die Insassen und Aufseher der Strafkolonie Fiorina 161. Das scheinbar glückliche Ende von Teil 2 verlief doch nicht ganz ohne Fehler: Bei der Bruchlandung ihres rettenden Raumgleiters auf Fiorina, lebt nur noch Ripley. Ihre Gefährten Newt und Hicks werden tot geborgen. Die klaustrophobisch-bedrohliche Atmosphäre in dem Gefängnis wird durch die Tatsache verschärft, daß die Häftlinge allesamt Schwerverbrecher sind, die seit langem keine Frau mehr zu Gesicht bekommen haben. Von dieser Filmfolge wurden nicht so viele Details in das Computerspiel aufgenommen. Die unvermeidliche Kantine und die Ventilatoren sind aber wiederzufinden. »Alien 3« ist der umstrittenste Vertreter der Filmtrilogie und nicht so erfolgreich wie seine Vorgänger. Bei einem Budget von 50 Millionen Dollar spielte er lediglich circa 60 Millionen ein. Auch Hauptdarstellerin Sigourney Weavers Einstellung zu dem Film war ambivalent: einerseits schätzte sie seine eigenständige Machart, andererseits waren die Dreharbeiten derart anstrengend, daß sie schwor, keinen weiteren Alienfilm zu drehen. Das apokalyptische Finale ließ zunächst auch sämtliche Hoffnungen der Alienfans auf Teil 4 in Flammen aufgehen. Jetzt da eine Fortsetzung sicher ist, dürfen wir gespannt sein, ob diesmal wieder nur ein oder mehrere Aliens mit von der Partie sind und ein eher gruseliger oder actionbetonter Kinofilm entsteht. (ms)



Ripley inmitten der Alienbrut.



Ein sogenannter »Facehugger« hat sich an Crewmitglied Kanes Gesicht festgesetzt. Im Spiel müssen Sie viele der kleinen Ekelpakete bekämpfen.



Die Marines haben hier einen äußerst schmutzigen Job zu erledigen. Die Szene ist aus »Aliens«.

Computer'96 vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Stand B 20 und C 21 • Computer'96 vom 15. bis 17.11.19

▶ WIR STARTEN AUS

AWARD PC Games

F1-MANAGER 96 VERSION 2.0

jetzt mit ... Zusatzhandbuch
Sprachausgabe • Zusatzanimationen Telemetrie
Erweiterte On-Line-Hilfe
und Wetterwechsel während der Rennen

PC POWER PLATIN AWARD

HIT

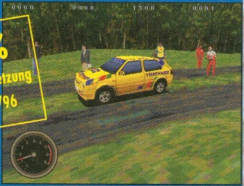
Registrierte Kunden erhalten gegen Einsendung von 20,-DM (Scheck) und der Original-CD das Upgrade - mit zusätzlichem Handbuch - auf die Version 2.0

Adresse: Software 2000 • Stichwort: F1-Upgrade • Postfach 110 • 23691 Eutin

NEU VERSIO
FÜR NOC
SPIEL

Auf der Software 2000-CD befinden sich spielbare Demoversionen sowie Trailer und Screenshots zu Bundesliga Manager 97, Rallye Racing 97 und F1-Manager 96. Zusätzlich jede Menge Screenshots vom Strategiehammer Destiny!

DEMO-CD DEMO-CD

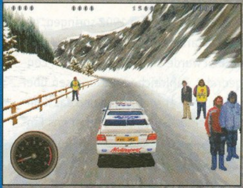


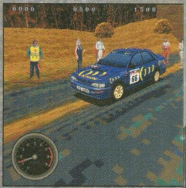
SPIELSPASS 81%

Gratulation zu dieser gelungenen Umsetzung des Rallye-Sports!" PC GAMES 11/96

... UND SIE DACHTEN, SIE KÖNNT AUTOFA

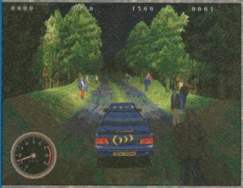
TESTEN SIE IHR FAHRERISCHES KÖNNEN IN DIESER
RENNSPORTSIMULATION





RALLYE RACING 97 - FEATURES

- Netzwerk Option für bis zu acht Spielern
- Alle 28 Strecken der RAC Rallye
- SVGA Grafik
- Vier Schwierigkeitslevel
- Unterschiedliche Wetter- und Strassenverhältnisse
- Hochauflösende, dreidimensionale Darstellung der Rennen
- Sechs original Wagen aus der Rallye-Weltmeisterschaft
- Authentische Renngeräusche und CD-Soundtrack
- Erhältlich für PC CD-ROM



SOFTWARE 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline: 01 90 - 57 20 00 (1,20 DM pro Minute) Montag - Freitag von 14 bis



996 in Köln, Stand B 20 und C 21 • Computer'96 vom 15. bis 17.11.1996 in Köln, Stand B 20 und C 21
DER ERSTEN REIHE!
F1 Manager 96
ON 2.0
H MEHR
SPASS
SOFTWARE 2000
FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
TEN
HREN?
Rallye Racing 97
EMPFOHLEN VON WALTER RÖHRL
SOFTWARE 2000
AUSSCHNEIDEN - AUSFÜLLEN -
JA
Ich bestelle die
SOFTWARE 2000 DEMO-CD
inkl. infomateria
gegen 5,-DM in Briefmarken
COUPON
Vorname, Nachname
Straße
PLZ, Ort
SOFTWARE 2000
STICHWORT: DEMO-CD
POSTFACH 110
23691 EUTIN
IM AUSREICHEND FRANKIERTEN BRIEFUMSCHLAG - AB DIE POST
SOFTWARE 2000
19 Uhr • Mailbox ISDN und analog: 0 45 21 - 80 04 47 (nur für registrierte Kunden) • Internet: http://www.software2000.de

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

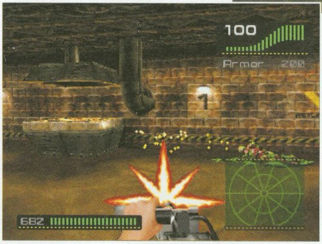
ALIEN TRILOGY

Lange genug mußten die PC-Spieler Geduld haben, bis die Aliens auf ihr System losgelassen wurden. Jetzt endlich ist es soweit: Aktivieren Sie den Bewegungsmelder und tanken Sie den Flammenwerfer auf. Die Jagd beginnt.



Eine Horde roter Aliens fällt über unsere Heldin her.

Vier Jahre ist es jetzt her, daß »Alien 3« über die Kinoleinwände flimmerte. Anders als die Alienfilme, startet die darauf basierende Trilogie für den PC auf dem Planeten LV-426. Das Intro zeigt, wie gerade eine Truppe Marines auf diesem unwirtlichen Kolonieposten der Weyland-Yutani-Corporation landet und in die dortigen Gebäude eindringt. Ihre Aufgabe ist es, bei den Kolonisten nach dem Rechten zu sehen, zu denen seit einiger Zeit kein Funkkontakt mehr besteht. Im Solomodus durchkämmen Sie in diesem Doom-Clone als Lt. Ellen Ripley insgesamt 34 alienverseuchte 3D-Actionlevels. Sie dürfen sich vorher einen von drei Schwierigkeitsgraden aussuchen und wahlweise per Joystick, Gamepad, Maus oder Tastatur steuern. Außer den üblichen Bewegungen in alle Himmelsrichtungen (inklusive schneller 180-Grad-Drehungen), kann Ripley nach oben und unten schauen und natürlich feuern. Vor jedem der Level gibt es ein kurzes Briefing mit den Missionszielen in schriftlicher Form, das jederzeit während des Einsatzes erneut abgerufen werden kann. Die Szenarien sind in abgewandelter Reihenfolge allesamt den drei Alienfilmen entlehnt. In den ersten Aufträgen geht es beispielsweise darum, herumstehende Kisten und Tonnen zu beseitigen, um Wege für die Marines freizumachen, oder ID-Karten einzusammeln und Facehuggers zu eliminieren. Diese wieseln blitzschnell überall in den Abschnitten herum oder lauern in Kisten, Eiern und Schächten darauf, Ihnen ins Gesicht zu springen. Zum Glück gehört ein Bewegungsmelder zu Ihrer Standardausrüstung. Mit ihm können Sie, ähnlich einem Radar, Feinde orten. Sobald sich Ihnen eine dieser Kreaturen nähert, wird sie auf Ihrem Bewegungsmelder als weißer Punkt sichtbar. Das Gleiche gilt für alle anderen Widersacher, die bald nicht zu knapp in den Räumen herumlungern. Neben besagten Facehuggers schlängeln sich durch die Gänge aalartige Chestbursters, die ebenfalls ver-



Ein zerbröseltes rotes Biest liegt niedergestreckt in seiner grünen Säure.



Hier hangelt sich ein schwarzes Alien an der Decke entlang.

JÖRG LANGER ★★★

Als ich vor Jahren zum ersten Mal Alien 2 sah, morgens um halbvier und mit Kaffee aufgeputscht, blieb mir vor lauter Spannung schier das Herz stehen. Anfänglich schafft es auch Alien Trilogy, die Atmosphäre des Kampfs Mensch gegen Übelmonster rüberzubringen. Die Gänge sind dunkel, die Facehuggers flink und die Munitionsvorräte knapp. Doch die strenge Beachtung der Filmvorlagen bringt auch viele Nachteile mit sich: Nur acht verschiedene Gegner, nur fünf Waffen, kaum Extras oder Abwechslung. Außerdem muß sich das Programm technisch mit den indizierten Action-Reißern Quake und Duke Nukem 3D vergleichen lassen – und wird abgeschlagen Dritter. Das Hoch- und Runterschauen um wenige Grad ist lachhaft, daß bei Loslassen der Taste sofort wieder geradeaus geschaut wird, nervig.
Alien Trilogy hat durchaus gute Seiten: Die Aliens verhalten sich recht geschickt, viele Levels erinnern tatsächlich an die Filme. Doch dann findet man einen Lift, der nach Klicken eines Schalters nach oben fährt – und nie wieder herunterkommt. Will man ihn benutzen, muß man den Level nochmals starten. Hat man sich an die beklemmende Atmosphäre gewöhnt und läßt das Herzklopfen nach, wird Alien Trilogy zur Durchschnittsware, deren Multiplayer-Modus enttäuscht.





Ein schwarzes Alien greift an, und der Bewegungsmelder kündigt ein ganzes Rudel an.



▶ Am schönsten ist Alienrösten mit dem Flammenwerfer.



Flimmernde Bildschirme und surrende Ventilatoren im verlassenen Kontrollraum. Auf dem Tisch liegen wichtige Accessoires.

suchen, Sie anzuspringen. Von den ausgewachsenen Aliens gibt es drei Sorten: zum einen schwarze und rote, die sich aufrecht bewegen und gelegentlich auch auf allen Vieren an der Decke entlanglaufen. Sie schlagen mit ihrem langen Schweif und ihren Klauen nach Ihnen. Die etwas kleineren, braunen, hundeartigen Aliens bewegen sich immer auf allen vier Klauen. Alle Angehörigen der außerirdischen Spezies sondern statt Blut grüne Säure ab, wenn Sie sie treffen. Diese zehrt bei Berührung auch leicht an Ihrem Kräftehaushalt. Zudem bekommen Sie es mit bewaffneten Cyborgs, verseuchten Kolonisten oder Soldaten der Company in Schutzanzügen zu tun. Die Gegner sind verschieden stark und reagieren je nach Gruppe unterschiedlich auf bestimmte Waffen. So kann die schlichte Schrotflinte bei einigen mehr Schaden anrichten als das Impulsgewehr oder der Flammenwerfer. Wenn mehrere Aliens gleichzeitig angreifen, versuchen die schwarzen und roten Biester, Sie zu umlaufen und auch von hinten anzugreifen. Außerdem folgen Ihnen diese gelegentlich. Sie zielen nicht mittels Fadenkreuz, sondern sehen Ihre Patronen nach dem Feuern beziehungsweise beim Aufprall als Pixel. In vielen Abschnitten besteht die Möglichkeit, den Gegner von oben unter Beschuß zu nehmen. Dazu erklimmt Ripley eine bewegliche Plattform, einen offenen Lift oder einen Übergang, muß aber aufpassen, daß sie nicht in den Tod stürzt. Vom erhöhten Standort aus kann sie dann dank verändertem Blickwinkel und bei geschickter Positionierung dem Gegner einheizen. Allerdings bleibt beim Zielen, wenn man hoch oder hinab sieht, die Richtung nur erhalten, falls die entsprechende Taste gedrückt bleibt. Ist der Munitionsvorrat für eine Waffe aufgebraucht, wird automatisch die nächste benutzt. Muß die Heldin einen Treffer einstecken und verliert Energie, leuchtet die Anzeige rot auf. Zudem stöhnt Ripley ab und zu vor Schmerz, kommentiert aber dafür den Einsatz ihres Flammen-



Der Gegner ist immer mit dieser Wumme zu sehen, auch wenn er tatsächlich nur die 9-mm in der Hand hält.

DER MULTIPLAYER-MODUS

Sie können Alien-Trilogy auch im Netzwerk mit (beinahe) beliebig vielen Spielern zocken. Hierfür wurden zehn spezielle Levels kreiert, in denen Sie sich mit anderen im Death-Match-Modus beharken. Dabei schießt jeder für sich und alle gegen alle. Jeder Mitspieler lenkt einen Cyborg, den er vor dem Start optional mit einem »Kosenamen« ausstatten kann. Die Abschnitte sind frei anwählbar, außerdem kann ein Zeitlimit gesetzt werden. Fünf Szenarien entsprechen der Situation der Kolonie auf LV-426, drei zeigen das außerirdische Raumschiff (Boneship genannt) und zwei spiegeln das Geschehen in der Strafkolonie von Alien 3 wieder. Der Spieler startet mit der Standard-9-mm-Pistole und kann sich von den im Level herumliegenden Boni, wie Waffen und Munition, mittels Darüberlaufen bedienen. Durch einen Teilnehmer aufgenommene Gegenstände bleiben auch für die Opponenten fairerweise zugänglich. Warum Sie nicht die Rolle von Ellen Ripley übernehmen dürfen, hat folgenden Grund: Die Filmgesellschaft 20th Century Fox wollte nicht, daß die Heldin in einem Spielmodus auftaucht, wo sich mehrere Ripleys bekriegen und töten. Die ursprünglich ebenso geplante Möglichkeit in einem der Multiplayer-Modi die Aliens zu verkörpern und gegen Marines anzutreten, wurde von Fox ebenfalls abgelehnt. Um so unverständlicher ist vor diesem Hintergrund, daß der heißersehnte und sich nahezu aufdrängende Kooperativ-Modus von Probe, obwohl er durchaus geplant war, nicht realisiert wurde. Was hätte in einem Spiel mit Alienthematik näher gelegen, als einen Modus zu schaffen, bei dem sich mehrere Spieler als Marines gegen die Aliens verbünden, um sie zu bekämpfen?



Feuer frei im Multiplayer-Modus.



Kommt ein Chestburster geflogen, wird er in der Luft zerlegt.



Gegner, die nicht zur Alienfamilie gehören: Ein Soldat der Company, ein Cyborg und ein infizierter Kolonist.

werfers und anderer Waffen mit Sprüchen wie: »Fry!« oder »Eat this!«.

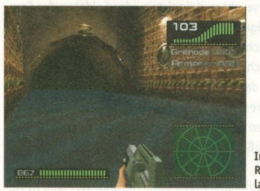
Wenn Ripleys Waffenarsenal komplett ist, stehen ihr fünf verschiedene »Jagdgeräte« zur Verfügung. Das dauert jedoch ein Weilchen, denn standardmäßig hat sie erstmal nur eine einsame 9-mm-Pistole einstecken. Weitere, übers Level verstreute Waffen und Munition können Sie durch Darüberlaufen einsammeln. Auch in Kisten und Schränken werden Sie fündig. Um schneller an deren Inhalt zu gelangen, lohnt sich der Einsatz von Handgranaten und seismischen Ladungen, durch die Sie auch Geheimgänge freilegen können. In den verschiedenen Abschnitten gibt es ein ganzes Sammelsurium an Accessoires für Ihre Ausrüstung zu entdecken.

Bei der Regenerierung der Lebenspunkte helfen Medkits, Arzneipackungen und später auch mal eine Ladung Adrenalin. Einige Dinge dienen der äußeren Abwehr, und sobald Ripley Schutzanzüge und -stiefel oder Säurewesten trägt, erscheint unterhalb des Energiebalkens ein weiterer für die Panzerung. Eine andere Sorte von Hilfsmitteln unterstützt die Orientierung. Wichtiger als die grobe Automap sind dabei Schulterlampen oder Nachtsichtgeräte, denn einige Levels sind noch dunkler als die übrigen teils schon spärlich beleuchteten Abschnitte. Besonders dort, wo Alieneier verborgen sind, ist es meist zappenduster. Auch das Szenario in der Pilotenkanzlei des außerirdischen Raumschiffs gehört zu den finsteren Ecken. Gelegentlich ist man schon um flackernde Neonröhren oder leuchtende Bodenleisten froh. Ganz unentbehrlich sind Batterien, da einige Schaltpulte nur mit ihnen funktionieren. Über diese Terminals werden Türen, Lifts oder die Dampf- und Gaszufuhr des Rohrsystems kontrolliert. Da diese in manchen Levels unbedingt abgeschaltet werden müssen, hängt der Abschluß einiger Missionen von der Funktionstüchtigkeit der batteriebetriebenen Terminals ab.

Erst nachdem Sie einen Abschnitt überlebt und einer Statistik Ihre Erfolgsquote bezüglich gemeuchelter Aliens und entdeckter Geheimnisse entnommen haben, dürfen Sie auf Wunsch den Spielstand speichern. Zwischen einigen Stufen absolvieren Sie eine Bonusebene, in der Sie unter Zeitdruck alles grabschen, was Sie an hübschen Boni ergattern können. Das Spiel kann wahlweise mit 8 Bit oder 16 Bit Farbtiefe gestartet werden. (ms)



Dem sprungfreudigen Facehugger ergeht es nicht besser.



Im Wasser werden Ripleys Bewegungen langsamer.

MONIKA STOSCHEK ★★★★

Um Mißverständnissen vorzubeugen: Den Spitznamen Ripley habe ich mir nicht selbst ausgesucht, sondern er wurde mir verpaßt. Aus vielerlei Gründen fällt mir gerade bei Alien Trilogy eine Wertung wirklich schwer, da ich das Spiel sozusagen mit zweierlei Augen sehe: mit dem linken Auge der eingefleischten Alienverrückten, die sich immer ein solches Spiel für den PC gewünscht hat und über kleine Schnitzer gerne hinwegsieht – und dem rechten Auge der kritischen Testerin, die den x-ten Doom-Clone vor sich hat. Atmosphärisch hat das Spiel nicht nur für Fans der Kinofilme einiges zu bieten. Die Szenarien sind liebevoll und abwechslungsreich ausstaffiert und halten sich ernsthaft bemüht an die Filmvorlagen. So erklärt sich auch die geringere Vielfalt der Feinde, da es eben nur die verwendeten »wirklich« gibt. Die Musikbegleitung ist vom feinsten, was es im Genre derzeit zu hören gibt, die Audio-Tracks verdienen ein Anhören mit normalem CD-Spieler. Bis auf die etwas piepsigen Schreie der Aliens stimmen auch die Sounds, wie etwa dem Untergrund angepaßte Trittgeräusche. An der guten Steuerung gibt es nur zu mäkeln, daß man zum Aktivieren der Terminals und Tore fast mit der Nase dranstoßen muß. Auch ein Fixieren veränderter Blickwinkel fürs Zielen wäre wünschenswert gewesen. Die häßliche Automap verdient ihren Namen erst gar nicht. Das größte Versäumnis ist jedoch der schwache Mehrspielermodus, der mich trotz eigener Levels maßlos enttäuscht hat. Technisch ist Alien Trilogy der Konkurrenz leicht unterlegen, die hat für ihre Protagonisten mehr Waffen, Bewegungsmöglichkeiten und kleine Extras zu bieten. Obwohl das vorhandene Potential nicht ausgeschöpft wurde, macht die Jagd auf die Aliens doch Spaß und bekommt somit gerade noch vier Sterne von Ripley, ich meine mir.

ALIEN TRILOGY

Hersteller:	Acclaim	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis 30 (im Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★★

SID MEIER'S

CIVILIZATION II

The ultimate version of the best-selling strategy game

Das gibt's tatsächlich! Ein Spiel erobert alle Herzen im Sturm und wird praktisch über Nacht zum Klassiker: Die Rede ist von Sid Meier's Civilization® II.

Ausgezeichnet ...

- mit dem **International Emma Award 1996**
- mit dem **Platin Player** in Deutschland
- mit dem **British Interactive Multimedia Association Award** als Spiel des Jahres 1996 in England

Weltweit mit Bestnoten bewertet, wird Civilization® II mittlerweile als das erfolgreichste Strategie-Spiel auf dem Markt bezeichnet. Höchste Zeit, daß auch Sie den Tatsachen ins Auge sehen!

Nehmen Sie die Herausforderung an - und lassen Sie sich von einem phantastischen Spiel mitreißen!

Und es geht noch weiter!

In Kürze gibt es mit "Conflicts in Civilization" 20 neue knallharte Szenarios für Civ-II-Spezialisten und alle, die es bald sein werden. Teilen Sie sich Ihre Freizeit gut ein!

PC Player Platin Player
"Evolution - noch nie war sie so unterhaltsam wie heute."
"Für Freizeitstrategen auf der Suche nach langfristiger Unterhaltung ist Civilization® II ein Muß."

PC Games Award 90 %

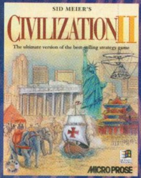
PC Joker 88 %
"Die vielen Fans des Vorgängers werden von der ungeheuren Spieltiefe ebenso begeistert sein wie jeder Neuzivilisator."

Power Play 88 %
"Auch in der zweiten Auflage ist Civilization die S-Klasse unter Strategicals."

PC Action 87 %
"Wenn sich ein Strategiespiel von Sid Meier ankündigt, dann warten Publikum und Kritiker gleichermaßen ungeduldig auf den Release-Tag. In der Vergangenheit hat der Star-Designer von Microprose mit seinen Werken schon oft höchste Erwartungen erfüllt, und auch das Sequel zu seinem Meisterwerk Civilization folgt dieser Tradition in überzeugender Weise."

PC Spiel 3/5

PC Power 85 %
"Sid Meier hat ein Meisterstück von einem Spiel geliefert."

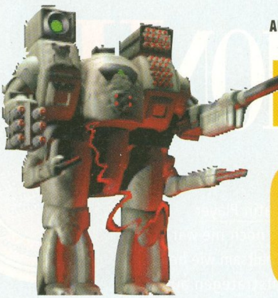


Bald erhältlich! "Conflicts in Civilization!".

Microprose Hotline: Montag und Mittwoch 14-17 Uhr
Auslieferung erfolgt exklusiv über die Leisuresoft GmbH,
Robert-Bosch-Str. 1, 59199 Bönen, Telefon: 02383/69-0, Fax 02383/913199.
Ein Unternehmen der Microprose GmbH

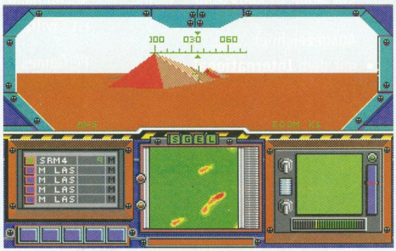
MICROPROSE
The Ridge Chipping Sodbury S Glos BS17 6BN
World Wide Web Site: http://www.microprose.com

Alle Roboter-Kampfspiele im Überblick



KAMPF DER GIGANTEN

Die Mechs sind los. Wie nie zuvor sind Kriegsroboter derzeit groß in Mode. Kaum ein Softwarehaus, daß nicht irgendeinen »Battletech«-Klon in Vorbereitung hat. Dabei reicht die Historie der Kampfkoloss-Simulationen bis in die achtziger Jahre zurück.

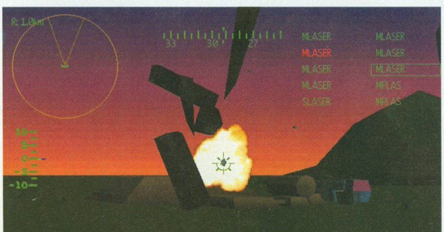


Mechwarrior: Noch aus der PC-Frühzeit stammend ist 16-Farben-EGA-Grafik das Höchste der Gefühle.

Special

Das Original: Battletech

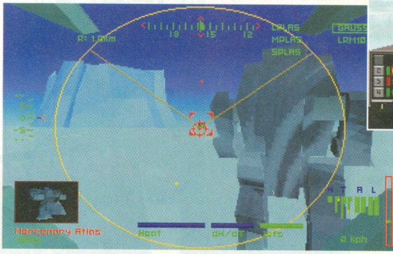
Als Jordan Weisman und L. Ross Babcock das »Battletech«-Brettspiel entwarfen, ahnten sie nicht, was sie damit losgetreten hatten. Mit einem rührigen Marketing und einem einfachen Spielkonzept legten die beiden den erfolgreichen Grundstein für ein neues Spielegenre (siehe auch den Extrakasten). Und früh schon begann sich die Computerspieleindustrie für das erfolgreiche Konzept zu interessieren. 1988 erschien unter dem Infocom-Label ein Rollenspiel mit dem Namen »The Crescent Hawks Inception«. Leider war es nicht sehr gut konzipiert, weshalb der Nachfolger »The Crescent Hawk's Revenge« zum reinen rundenbasierten Strategiespiel mutierte. 1990 wagte sich Activision an die erste Simulation der Mechs (wie die Kampfmaschinen genannt werden), die unter dem Titel »Mechwarrior« mit beachtlichem Erfolg lief. Hinter dem Ganzen steckten Damon »Red Baron« Slye und Paul Bowman. Als junger und entrechteter Adeliger streift man kreuz und quer durch das Battletech-Universum und erledigt Söldner-Aufträge gegen Bares. Dazu müssen Mechs erworben und ausgerüstet werden, um letztlich einer üblen Intrige auf die Spur zu kommen. Das alles wurde in recht schneller 16-Farben-EGA-Optik präsentiert, gepaart mit unerträglichem Adlib-Sound. Doch obwohl der Schwierigkeitsgrad nur etwas für erfahrene Spieler war, genießt Mechwarrior noch heute Kultstatus. Danach verschwanden die Battletech-Computerspiele eine Weile von der Bildfläche, bis 1995 mit »Mechwarrior 2« ein mehr als erfolgreiches Revival gefeiert wurde. Hier hatte man dem veränderten Battletech-Szenario Rechnung getragen. Die Clans sind über die inneren Sphären hergefallen, wobei sich auf der Seite der Aggressoren vor allem die Jade Falcons hervortun. Ihrem Kampf gegen den Wolf-Clan widmet sich das Programm – auf beiden Seiten. In recht ordentlicher 3D-SVGA-Grafik stapfen die Metallkolosse durch eine nur spärlich texturierte Landschaft. Als bislang akurateste Umsetzung des Battletech-Szenarios gewann Mechwarrior 2 schnell viele Fans, was sich bis heute nicht geändert hat. Kurz danach erschien eine »Pentium Edition«, die nur unter Windows 95 ihren Dienst versah. Dafür kamen Pentium-Besitzer in den Genuß schnellerer Grafik mit verfeinerten Texturen. Geselligere Naturen freuten sich zudem über den endlich vollständigen Netzwerkmodus mit eigenen Szenarien. Allerdings funktionierte dieser nicht mit der DOS-Version. Wollte man dennoch zu mehreren antreten, mußte man sich eine eigene Fassung von der Activision-Hompepage herunterladen. Jedoch war das gute Stück satte 11 MByte groß, weshalb »NetMech« auch über den normalen Handel vertrieben wurde. Wer gern im Netz oder via Modem um die Ehre seines Clans antritt, benötigt nur eine Version von Mechwarrior 2. Allerdings muß jeder Mitspieler eine



Mechwarrior 2: Der zweite Teil der Mechwarrior-Saga glänzt mit SVGA-Grafik und interessantem Missionsdesign.



Earthsiege: Vom Mechwarrior-Programmierer Paul Bowman stammt ebenfalls Sierras Battletech-Klon.



◀ Ghost Bear's Legacy: Auch das Erweiterungsset zu Mechwarrior 2 konnte nicht mit einem Mehrspielermodus aufwarten.

eigene Net Mech-Version besitzen. Kontakte zu anderen Mechkriegern finden sich beispielsweise im PC-Player-Forum. Den Geisterbären-Clan bringt »Ghost Bear's Legacy« als Szenario-CD ins Spiel. In Diensten besagter Ghost Bears galt es zwölf Missionen zu bewältigen. Dabei winkte als Belohnung für eine niederlagenlose Erledigung aller Aufgaben die Teilnahme an den Bloodright-Wettbewerben. Außerdem wurde die Grafik um Schneestürme erweitert und der Sound verbessert. Ghost Bear's Legacy war jedoch eine getarnte Vollversion, die lediglich das Vorhandensein der Mechwarrior-2-CD überprüft. Dabei wird die DOS-Version genauso akzeptiert, wie das Windows-95-Pedant. Allerdings werden die Vorteile der Windows-95-Engine nicht ausgenutzt.

Der Konkurrent – Metaltech: Earthsiege

Der Erfolg von Mechwarrior rief auch andere Hersteller auf den Plan. Vor allem der Branchengigant Sierra suchte nach einer Möglichkeit, auf den Kampfkoloss-Zug aufzuspringen. Dabei besann man sich der Tochtergesellschaft Dynamix, die für Activision das erste Mechwarrior-Spiel entworfen hatte. Zusammen mit dem damaligen Chefprogrammierer Paul Bowman und Mark Crowe strickte man ein eigenes Universum namens »Metaltech«, das seine Verwandschaft zum großen Bruder kaum leugnen konnte. Im Jahre 2471 beginnt die Menschheit, Kampfmaschinen mit künstlicher Intelligenz zu entwickeln. Dummerweise beschließen diese Roboter eines Tages, daß sie die eigentlichen Herrscher der Galaxis sein sollten, weshalb sie ihre Erbauer ausrotten wollen. Doch die setzen sich ebenfalls mit Kampfmaschinen zur Wehr, den HERCs. Eingebettet in dieses Szenario geht der Spieler hier mit einem Stahlkoloß auf 45 Missionen aus, um die Gegner in Grund und Boden zu stampfen. Dabei muß er sich, anders als in Mechwarrior 2, auch um Ersatzteile kümmern, die auf den Schlachtfeldern erbeutet werden. Es gab jedoch keinen Mehrspielermodus. Den bot auch das Erweiterungspaket nicht an, in dem drei neue Kampagnen neben einem neuen HERC auf den Spieler warteten. Da sich Earthsiege mangels ernstzunehmender Konkurrenz recht gut verkaufte, wurde die fehlende Multiplayer-Option als Vollpreisprodukt namens »Battledrome« nachgereicht. Hier durfte in einer Arena gegen einen Kontrahenten über Modem oder Netzwerk angetreten werden, wer wollte, konnte auch gegen die CPU kämpfen. Leider lief das Ganze meist nur auf eine wilde, unübersichtliche und grafisch unergiebige Ballerei hinaus, die für gewöhnlich derjenige gewann, der zufällig als erster traf.

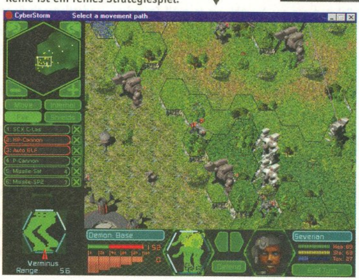
In diesem Jahr wurde die Earthsiege-Reihe mit »Earthsiege 2« fortgesetzt. Vor allem die Grafik wurde erheblich verbessert. Zudem benötigt Sierras neuer HERC-Ausflug Windows 95. Im direkten Vergleich mit Mechwarrior 2 fallen vor allem die gezielt zu befehligenden Begleiter auf. Auch hier waren erbeutete Ersatzteile von essentieller Bedeutung, weswegen der gegnerische HERC möglichst nicht zu stark beschädigt werden sollte. Außerdem durfte sogar im Cockpit des Flug-HERCs »Razor« Platz genommen werden. Ein Mehrspielermodus fehlt allerdings immer noch.

Jüngster Ableger aus dem Earthsiege-Szenario ist »Missionforce: Cyberstorm«. Hier werden die HERCs jedoch



▲ Earthsiege 2: Grafisch opulenter als der Vorgänger, benötigte es Windows 95.

Cyberstorm: Der jüngste Sproß der Earthsiege-Reihe ist ein reines Strategiespiel. ▼





Iron Assault: Der Mech-Klon von Graffiti war nicht besonders hübsch und zudem atmosphärelos.

DAS BATTLETECH-UNIVERSUM

Am Anfang waren die »Transformers«. So muß die offizielle Battletech-Historie eigentlich beginnen. Denn inspiriert von diesen neckischen Spielzeugrobotern wollten Jordan Weisman und L. Ross Babcock eine Variante für Erwachsene entwerfen. Heraus kam dabei das mittlerweile weltweit erfolgreichste Roboterkampfsystem, das neben dem Rollenspiel »Shadowrun« immer noch eine der tragenden Säulen des Herstellers FASA ist. Alles begann mit fünf Herrscherhäusern, die sich im vierten Jahrtausend untereinander bekriegen. Das taten sie mit Hilfe der Mechs, riesigen Kampfmaschinen, die von Menschen gesteuert wurden. Dabei spielen vor allem Söldnereinheiten eine besondere Rolle, die im Auftrag besagter Machtblöcke oftmals Stellvertreterkriege führen. Doch im August des Jahres 3049 fallen die technisch überlegenen Clans ins Battletech-Universum ein.

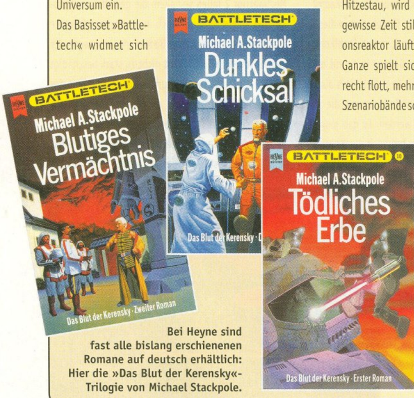
Das Basisset »Battletech« widmet sich noch den Nachfolgekriegen und damit der Zeit vor 3049. Jeder Spieler sucht sich ein paar Mechs aus, um würfelbewaffnet gegen einen Konkurrenten anzutreten. Dabei ist das eigentliche Spiel in mehrere Zug- und Kampfphasen eingeteilt, in denen gezogen und geschossen wird. Jede Aktion produziert ein paar Wärmepunkte, von denen der einzelne Mech pro Runde aber nur eine bestimmte Anzahl abbauen kann. Kommt es durch zuviele Aktionen zum Hitzestau, wird der Mech entweder für eine gewisse Zeit stillgelegt, oder aber der Fusionsreaktor läuft Gefahr zu explodieren. Das Ganze spielt sich trotz einiger Papierarbeit recht flott, mehrere zusätzlich zu erwerbende Szenariobände sorgen für neue Gefechte. Echte Fans begnügen sich jedoch nicht mit den mitgelieferten Plastikfiguren, sondern verwenden handbemalte Zinnminiaturen. Eine Erweiterung des Szenarios bietet der »Citytech«-Pack. Hier werden nun auch die Clan-Mechs beschrieben, neben neuen Regeln für Stadtgefechte mit Panzern oder Gleitern. Raumgefechte dürfen unabhängig von den Basisspielen in »Astrotech« bestritten werden.

Einem größeren Maßstab widmet sich »Mechwars«, wo man im Risiko-Stil Mechtruppen verschiebt und Industriezentren baut. Neben zahlreichen erhältlichen Spielhilfen, Quellenbüchern und dem Rollenspiel »Mechwarrior«, ist für dieses Jahr ein Battletech-Tradingcards-Spiel von den »Magic«-Machern Wizards of the Coast für November angekündigt. Außerdem steht die langerwartete vierte Überarbeitung des kompletten Regelwerks an.

Wer sich mehr für die Hintergrundgeschichte interessiert, wird bei Heyne fündig, wo bislang 31 der Battletech-Romane eingedeutscht wurden; weitere sind in Vorbereitung. Als Lesetip für Einsteiger seien die »Gray Death«-Trilogie von William H. Keith jr., die »Warrior«-Trilogie von Michael Stackpole und der »Blut der Kerensky«-zyklus vom gleichen Autor empfohlen.



Battletech in der Papp- und Plastikvariante: Grundset, die Erweiterung Astrotech und der Risiko-Klon Mech Wars.



Bei Heyne sind fast alle bislang erschienenen Romane auf deutsch erhältlich: Hier die »Das Blut der Kerensky«-Trilogie von Michael Stackpole.

nicht in 3D direkt gesteuert, sondern rundenweise über Hexagon-Schlachtfelder gescheucht.

Der Rest der Welt: Verwandte Spiele

Kurz nachdem Novalogic mit »Comanche« ihren Riesenerfolg feiern konnten, lieferten die Amerikaner »Xenobots« als Auftragsarbeit für Electronic Arts ab. In ferner Zukunft überfallen Außerirdische die Erde. Dabei bedienen auch sie sich stählerner Kriegsmaschinen, den sogenannten Xenobots. Doch die Menschen schlagen ihrerseits mit ebensolchen Robotern zurück. In der Rolle eines Kommandeurs befehligen Sie aus sicherer Distanz ferngesteuert Ihre Truppe. Dabei stehen drei Robotertypen zur Auswahl, um in zwölf Szenarien jeweils das gegnerische Hauptquartier zu zerstören. Allerdings ist der Aktionsradius der Blechkämpfer durch ein Energieversorgungsnetz eingeschränkt, das nach und nach auf Kosten des Gegners ausgebaut werden muß. Obwohl man sich auch hinter das Steuer jedes Xenobots setzen konnte, war Novalogics Roboterspiel sehr stark strategisch orientiert. Zudem war die Grafik eher durchschnittlich, weshalb der Erfolg dann auch ausblieb.

Nicht viel besser erging es »Iron Assault von Graffiti. Die »Bleifuss«-Macher integrierten ihren Mech-Klon in ein Szenario um einen bösen Riesenkonzern samt tapferer Rebellentruppe. Dabei war Iron Assault actionorientierter als die gesamte Konkurrenz. Durch etliche Missionen wurde der eigene Roboter dirigiert, um feindliche Piloten gefangenzunehmen oder Reaktoren zu vernichten. Leider sah das alles nicht sehr hübsch aus. Es fehlte einfach die Atmosphäre, weshalb Iron Assault bis heute weitgehend unbekannt geblieben ist.

Nicht ganz in den Rahmen dieser Übersicht paßt Looking Glas' »Terra Nova«, denn eine Mechsimulation im eigentlichen Sinne ist es nicht. Mit einem Hightech-Kampfanzug ausgestattet, erfüllen Elitekämpfer diverse Aufträge, die in eine Hintergrundstory eingebettet sind. Besonderes Augenmerk gilt dabei den Begleitern, die taktisch klug durch die Gegend geschickt werden müssen. (mic)

VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 211 88
Ladenöffnungszeiten: Mo - Fr: 10.00 - 18.00 Uhr, Sa: 10.00 - 13.00 Uhr
Versand 99 GmbH · Bergrather Straße 16 a · 52249

IBM/PC CD-ROM

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	A	64,99
3D Ultra Pinball 2 Creepnight	A	in Vorb.
3 Skulls of the Toltecs	A	78,99
1942 Pacific Air War	A	29,99
Aces Collection	A	39,99
Across the Rhine	V	29,99
(Aces over Europe,A.o.t. Pacific und Red Baron)		
Aces of the Deep	**V**	**39,99**
Aces over Europe	V	24,99
Action Soccer Deluxe (incl.Gamepad)	V	71,99
Addams Family Pinball	A	74,99
A.D.A.M	V	65,99
After Shock	A	84,99*
ADI Lernprogramme für Kinder	**V**	**65,99**
After Life	A	76,99
AH 64D Longbow	V	79,99
AH 64D Data Flash Point Korea	**V**	**44,99**
Air Bucks	A	24,99
Albion	V	34,99
Alien Incident	A	49,99
Alien Trilogy	**A**	**79,99**
Alien Virus	V	28,99
Alone in the Dark 1	V	29,99
Alone in the Dark Trilogie	**V**	**67,99**
American Civil War	A	67,99
Ancient Empires	V	77,99
Anvil of Dawn	V	74,99
Armored Fist	V	35,99
Armored Fist 2	**A**	**79,99***
Assault Rigs	A	67,99
ATF US (X Fighters)	**V**	**49,99**
ATF Data Nato Fighter	V	in Vorb.
Azraels Tear	**V**	**69,99**
Bad Moyo	A	73,99
Baku Baku Animal	V	53,99
Baphomets Fluch	**V**	**74,99**
Batman Forever	V	49,99
Battle Bugs	V	29,99
Battlecruiser 3000 AD	**V**	**64,99***
Battledrome	V	29,99
Battle Isle 2 incl. Data	**V**	**24,99**
Battle Isle 3 WIN3.11/WIN95	**V**	**39,99**
Battle Isle Pack	**V**	**59,99**
(enthält Battle Isle 2 + Data + Battle Isle 3)		
Battle Race	A	79,99
Betrayal at Krondor	A	24,99
Betrayal at Antera	V	in. Vorb
Biing!	V	65,99

KOMPLETTLÖSUNGEN VON MAGIC LINE, HINT SHOP UND CLUEBOOK IN REICHER AUSWAHL !!!

Titel		Preis
Bioforge Classics	V	29,99
Bitmap Brothers Compilation	**A**	**29,99**
(u.a. Cadaver,,Gods,Speedball 2,Xenon)		
Bleifuß II	**A**	**53,99**
Bleifuß II	**A**	**53,99**
Blown Away	V	89,99
Bundesligamanager Pro	**V**	**19,99**
Bundesliga Manager 3	V	69,99
Bundesliga Manager '97	V	in Vorb.
Bundesliga Manager 3 Supporter	V	49,99
Business Compilation	**V**	**29,99**
(Transport Tycoon und Theme Park)		
Caesar 1	V	24,99
Caesar 2	**V**	**49,99**
Capitalism	V	79,99
Carribean Desaster	V	24,99
Chaos Overlords WIN95	E	68,99
Chewy - Flucht von F5	V	34,99
Christoph Kolumbus	V	19,99
Chronicles of the Sword	**E**	**74,99**
Chronomaster	A	74,99
Civilization	V	29,99
Civilization 2	**V**	**78,99**
Civ Net	V	59,99
Civil War General	V	79,99*
Clandestiny WIN 95	V	71,99
Clif Danger	V	57,99
Cluedo	V	76,99
Comanche Compilation (incl. Missions)	V	39,99
Comanche 3	**A**	**79,99***
Comix Zone	V	51,99
Command:Aces of the Deep WIN95	V	77,99
Command & Conquer	V	79,99
Command&Conquer 2 Red Alert	**V**	**84,99**
Command & Conquer Mission Disk	V	29,99
Command Companion (C+C LevelCD)	V	27,99
Command&Conquer LeveleditorIII	**V**	**29,99**
Conquest of the New World	**V**	**79,99**
Conquerer A.D. 1086	V	77,99
Creature Shock	V	24,99
Crusade	V	24,99
Crusader - No Regret	**V**	**63,99**

Titel		Preis
Cyber Judas	A	84,99
Cyberia 2	**V**	**75,99**
Cybermage - Darklight Awakening	**V**	**29,99**
Cyberspeed WIN95	V	69,99*
Cyberstorm WIN95	**V**	**79,99**
Cyberworlds	A	79,99
Cyril - Cyber Punk	A	49,99
D - Der Horrorthriller	**V**	**39,99**
Daedalus Encounter	V	29,99
Daggerfall	**V**	**83,99**
Dark Universe	V	19,99
Day of the Tentacle	V	34,99
Das Hexagon Kartell	V	69,99



FIFA 97
DM 73,99

Titel		Preis
Das schwarze Auge 1	V	27,99
Das schwarze Auge 2	V	27,99
Das schwarze Auge 3	**V**	**39,99**
Dawn Patrol	V	29,99
Deadlock	**A**	**78,99**
Deadly Games	**A**	**in Vorb.**
Death Gate	A	74,99
Death Keep WIN 95	E	69,99
Deep Sea (X-COM,Subwar 2050)	**V**	**54,99***
Der Baulöwe	V	59,99
Der Meister	V	24,99
Der Patrizier	**V**	**33,99**
Der Planer + Extra	V	19,99
Der Planer 2	V	79,99
Der Produzent	**V**	**74,99**
Descent	A	37,99
Descent 2	**A**	**79,99**
Descent 2 Mission Builder	A	37,99*
Destruction Derby 2	A	76,99
Diablo WIN95	V	79,99
Die Fugger II	**V**	**79,99**
Die große Schlacht in den Ardennen	**V**	**71,99**
Die große Schlacht um Gettysburg	V	71,99
Die Hard Trilogy	**V**	**73,99**
Die Höhlenwelt Saga	V	19,99
Die Siedler	V	34,99
Die Siedler 2	**V**	**69,99**
Die total verrückte Rallye	V	39,99
Dogz - Screensaver	A	29,99
Discworld	V	74,99
Discworld 2	V	83,99*
Dune 2	V	31,99
Dungeon Keeper (DOS u.WIN 95)	**V**	**73,99***
Earthsiege	V	24,99
Earthsiege 2 WIN95 - Skyforce	**V**	**77,99**
Earthworm Jim 1&2	V	66,99
Eishockey-Manager	V	19,99
Elisabeth 1	**V**	**69,99**
Entomorph: Plague o.t.D.	A	49,99
Erben der Erde	**V**	**39,99**
Extreme Games	A	51,99
Euro 96	**V**	**66,99**
EuroAction Soccer	E	54,99
Extreme Pinball	A	54,99
F1 Manager 96	V	73,99
Formel 1	**V**	**76,99**
Fable	**V**	**75,99**
Fantasy General	V	69,99
Fast Attack	V	64,99
Fatal Racing	A	35,99
Fields of Glory	V	29,99
Fifa 95 Classics	V	29,99
Fifa Soccer 96	V	54,99
FiFa Soccer 97	**V**	**73,99**
Firefight WIN95	A	59,99
Flight Compilation	**V**	**19,99**
(1942 Pacific Air War, F-14 Fleet Defender + Wings of Glory)		
Flight of the Amazon Queen	V	39,99
Flight Unlimited	V	39,99
Flottenmanöver WIN95	V	76,99
Formula One Grand Prix	A	29,99
Formula One Grand Prix 2	**V**	**87,99**
F 22 Lightning II	V	79,99
Fritz 3	V	43,99
Fritz 4	V	129,99
FS 5.1 Hauptprogramm	**V**	**107,99**
FS5 Airbus Family	V	49,99
FS5 Boeing Family	V	49,99
FS5 England & Wales	A	39,99
FS5 Europa 1	A	54,99
FS5 Europa 2	A	64,99
FS5 Flight Adventures 1	A	65,99
FS5 Flight Shop	**A**	**44,99**

Titel		Preis
FS5 Great Airlines	A	49,99
FS5 Rekordflugzeuge	A	49,99
FS5 Szenery+Object Designer	V	85,99
Fussballhits 96	V	79,99
(Goal,Striker, Champ.Manager,Sens.Soccer,FIFA, Anstoss, Kick off 3,)		
Gabriel Knight	V	24,99
Gabriel Knight 2	**V**	**64,99**
Game Box (enthält 50 Spiele)	A	44,99
Gender Wars US-Version	**E**	**64,99**
Gene Machine	**A**	**64,99**
Gobliins 1&2	V	24,99
Gobliins 3	V	24,99
Golden 10 - Spielesammlung	V	39,99
Golden Gate Killer	**V**	**75,99**
Grand Prix Manager WIN	V	59,99
Hand of Fate - Kyrandia 2	V	24,99
Hanse	V	33,99
Hardball 5	V	79,99
Hardline (Scavenger)	V	59.99
Harpoon 2 Deluxe Multimedia Edition	E	74,99
Hattrick Wins	**V**	**in Vorb.**
Hellfire Zone	A	27,99
Hellbender	A	in Vorb.
Hereos of Might & Magic II	**V**	**in Vorb.**
Hi - Octane	V	27,99
Hind	**V**	**76,99**
Historyline	V	29,99
Hollywood Pictures	V	19,99
Hugo	V	71,99
Ice & Fire	A	67,99
Inca 1	V	24,99
Inca 2	V	24,99
Inca Collection (Inca 1&2&Audio CD)	V	75,99
Indy Car Racing	V	24,99
Indy Car Racing 2	**A**	**34,99**
International Tennis Open	V	79,99
Jagged Alliance	**V**	**35,99**
Jewels of the Orakel	V	84,99
John Madden NFL 97	**V**	**73,99**
Kick Off 96	A	39,99
Kingdom of Magic	V	74,99
King´s Quest 6	A	24,99
King´s Quest 7	**V**	**34,99**
King´s Quest Collection (1-6)	**A**	**77,99**
Knights of Xentar	V	29,99
Krazy Ivan WIN 95	A	76,99
Kyrandia 3 - Malcolm´s Revenge	**V**	**24,99**
Labyrinth of Time	A	19,99
Lands of Lore	V	35,99
Lands of Lore 2	**V**	**89,99***
Larry Collection Teil 1,2,3,5	A	67,99
Larry 7	A	in Vorb.
Last Dynasty	V	34,99
Lighthouse WIN	**V**	**77,99**
Links LS	**A**	**92,99**
Little Big Adventure	V	29,99
Lords of the Realm 2	V	in Vorb.
Lost Eden	A	24,99
Lucas Arts Classic Adventures	**V**	**39,99**
(Loom, ZakMcKracken, Maniac Mansion, Monkey Island und Indiana Jones 3)		
Lucas Arts Classic Simulations	**V**	**39,99**
(Battlehawk 1942, Their Finest Hour, Secret Weapons o.t.L.)		
Lucas Arts Top Adventures	**V**	**39,99**
(Day of the Tentacle, Indiana Jones 4 und Monkey Island 2)		
Mad TV 2	V	79,99*
Made in Germany Collection	**V**	**39,99**
(Anstoss, Battle Isle 2 und Das schwarze Auge 2)		
MAG!	V	74,99
Magic Carpet Classics incl. Data	V	29,99
Magic Carpet 2	**V**	**45,99**
Magic the Gathering WIN95	**V**	**89,99***
Martini Racing	V	27,99
Master of Magic	V	29,99
Master of Orion 2	**V**	**in Vorb.**
M.A.X.	A	in Vorb.
Mechwarrior 2: Mercenaries	**A**	**79,99**
Megapack 5	A	82,99
(Flight Unlimeted,FX-Fighter, Jagged Alliance,Primal Rage Terminal Velocity und Warlords 2 Deluxe)		
Megapack 6	**A**	**82,99**
(Riddle of master Lu, Panzer General 2, Kyrandia 3, pinball 3d-VCR, Manic Karts, Action Soccer, Druid, Steel Panthers, Death Gate, Al Unser Jr.)		



COMMAND & CONQUER II
RED ALERT
DM 84,99

Titel		Preis
Megarace 2	**A**	**54,99**
Might and Magic Trilogie	**V**	**39,99**
Monopoly	V	59,99
Monthy Pyton´s Complete Waste of..	E	79,99
Monthy Pyton´s Ritter der Kokusnuß	A	79,99
Mortimer WIN95	E	64,99
Moto X	**A**	**74,99**
Myst	**V**	**65,99**
Nascar Racing	A	29,99
Nascar Racing II	**A**	**in Vorb.**
Nascar Track Pack	A	39,99
NBA JAM Tournement Edition	A	34,99
NBA Live 95	V	29,99
NBA Live 96	V	79,99
NBA Live 97	**V**	**73,99**
Need for Speed Ltd. Edition	**V**	**79,99**
Network AIV	V	84,99
NFL Quaterbackclub 97	**A**	**67,99**
NHL Hockey 95 Classic	V	29,99
NHL Hockey 96	V	79,99
NHL Hockey 97	**V**	**73,99**
Normality	**V**	**75,99**
Oldtimer	V	24,99
Offensive Fussballmanager	V	54,99
(u.a. für Bayern München, Schalke 04 etc.)		
Olympic Games	A	67,99
Olympic Soccer	A	67,99
Organic Art (Bildschirmschoner)	V	54,99
Outpost	V	34,99
Pax Imperia 2 WIN95	**V**	**in Vorb.**
PBA Bowling WIN95	A	54,99
Perfect General 2	A	79,99
PGA 486 Classic	V	29,99

Titel		Preis
PGA Tour Golf 96	V	79,99
PGA Tour Golf Data Sawgrass	A	34,99
Phantasmagoria (7 CD´s)	**E/V**	**84,99**
Phantasmagoria II	V	in Vorb.
Pinball Mania WIN	A	59,99
Pinball World	**A**	**49,99**
Piranha	**A**	**34,99**
Pirates Gold	V	29,99
Pole Position	**V**	**89,99**
Police Quest 4	A	24,99
Police Quest Collection Teil 1-4	A	67,99
Police Quest SWAT	**A**	**71,99**
Pool Champion WIN95	**A**	**46,99**
Popolous 2 + Powermonger	V	24,99
Powerflight (F15, F117, Gunship2000)	A	63,99
Power, Corruption & Lies	A	59,99
(Beneth a Steel Sky, F-14 Fleet Defender, Ufo)		
Powerhouse	V	34,99
Primal Rage	**A**	**29,99**
Privateer Classic	A	29,99
Pro Pinball - The Web	V	53,99
Quest for Fame WIN	A	89,99
Quest for Glory Collection	**A**	**68,99**
Ran Soccer	V	77,99
Ran Trainer	V	29,99
Ran Trainer 2	**V**	**71,99**
Raven Project	V	53,99
Ravenloft 2 - Stoneprophet	A	45,99
Realms of Chaos	A	49,99
Rebel Assault	V	35,99
Rebell Assault 2	**V**	**84,99**
Rendezvouz im Weltraum	**V**	**in Vorb.**
Renegade 2	A	54,99
Return Fire WIN95	**A**	**74,99**
Return to Krondor	V	in Vorb.
Revolution X	A	29,99
Riddle of Master Lu	**V**	**74,99**
Ripper	V	79,99
Risiko WIN95	**V**	**76,99**
Rise 2: The Resurrection	A	39,99
Road Rash	**A**	**59,99**
Road Warrior	A	59,99
Rüsselsheim	V	24,99



BUNDESLIGA MANAGER 97
DEUTSCHE VERSION
DM 69,99

Titel		Preis
S.T.O.R.M.	**V**	**63,99**
Safecracker	A	74,99
Sam & Max	V	35,99
Schleichfahrt	**V**	**69,99**
Shadam	V	89,99
Shannara	V	74,99
Shellshock	V	74,99
Shivers	V	77,99
Shockwave Assault WIN95	V	34,99
Silent Hunter	V	69,99
Silent Thunder WIN 95 + WIN 3.1x	V	84,99
Sim Box	V	29,99
(Mad TV, Der Planer und Ran-Trainer)		
Sim City 2000 Collection DOS o.WIN	**V**	**91,99**
(URK+Scenary 1+Bonus-Stäote London,Venedig,Sydney)		
Sim City enhanced	V	24,99
Sim Tower	**V**	**79,99**
Sim Town	V	65,99
Simon 1+2 Poweredition	V	49,99
Simon the Sorcerer 2 WIN95	V	79,99
Sonic WIN95	**V**	**49,99**
Space Bucks WIN	E	65,99
Space Hulk	V	29,99
Space Hulk WIN95	**A**	**73,99**
Space Marines	V	34,99
Space Quest 4	A	24,99
Space Quest 6 - Roger Wilco	V	24,99
Space Quest Collection (1-5)	A	77,99
Speed Rage	A	74,99
Sport Compilation	A	29,99
(Formula One Grand Prix,Fifa 95 + PGA Tour Golf 486)		
Spud	V	61,99
Star Control 3	V	79,99
Star Craft	V	in Vorb.
Star General	A	69,99
Star Rangers	V	34,99
Star Trek: 25th Anniversary	V	29,99
Star Trek: A Final Unity	**V**	**69,99**
Star Trek: Deep Space Nine	**A**	**69,99**
Star Trek: Judgement Rites	A	29,99
Star Trek: Klingon	**A**	**69,99**
Star Trek Warrior Set	**A**	**63,99**
(Interactiv Technical Manual in DV + Video + AudioCD)		
Star Wars Collection	**V**	**54,99**
(X-Wing,Rebel Assault1 + Star Wars Screen Saver)		
Stonekeep	V	39,99
Strike Base	V	55,99
Strike Commander Classic	A	29,99
SU - 27 Sukhoi DOS und WIN95	V	69,99
Super Street Fighter 2 Turbo	**A**	**27,99**
Syndicate Plus Classic	V	29,99
Syndicate Wars	**V**	**73,99**
Synnergist	**V**	**67,99**
System Shock Classic	V	19,99
T-MEK	A	74,99
TekWar	V	74,99
Terra Nova - SFC	A	79,99
Terror Trax	E	34,99
TFX	V	31,99
TFX EF2000	**V**	**84,99**
The Dark Eye	A	74,99
The Darkening	**V**	**79,99**
The Dig	**V**	**77,99**
The Incredible Machine	V	24,99
Theme Park Classic	V	29,99

SCHNELL BESTELLEN!
ANGEBOTE NUR SOLANGE VORRAT REICHT.

CD-SUPERSONDERANGEBOTE

Titel		Preis
Flight Compilation	V	19,99
Air Power	V	34,99
Westwood Compilation	V	49,99
Indycar Racing 2	V	34,99
Crusader - No Remorse	V	29,99
Cybermage	V	29,99
ATF US X- Fighters	V	49,99
Fade to Black	V	15,99
Need for Speed	V	49,99
OLdtimer	V	14,99
NHL Hockey 94	V	14,99
Mechwarrior 2 Spec. Ed.	V	59,99
Noctropolis Classics	V	9,99
Panzer General 2 WIN	A	29,99
Rayman	A	34,99
Space Marines	V	34,99
Teamchef	V	27,99
Top Gun	V	27,99
US Navyfighters Gold incl. Data	V	29,99
Vollgas	V	35,99
Time Gate	V	34,99
Fatal Racing	V	35,99
Pinball Dreams Deluxe	V	34,99

Titel		Preis
This Means War WIN95	V	72,99
Think X	V	38,99
Thunderhawk 2	V	74,99
Thunderscape	V	49,99
Tie Fighter	**V**	**77,99**
Tilt	A	51,99
Time Commando	**V**	**73,99**
Time Gate:Knight´s Chase	V	47,99
TNN 96 Fishing	A	69,99
Tomb Raider	**V**	**66,99**
Torin´s Passage	V	84,99
Toshinden	A	68,99
Total Mania	V	51,99
Touché 5th Musketeer	**V**	**34,99**
Tower	A	95,99
Track Attack	V	49,99
Transport Tycoon+World Editor	V	29,99
Trivial Pursuit	V	74,99
Trophy Bass Fishing	E	77,99
Ufo	**V**	**29,99**
Ultima Underworld 1&2	A	19,99
Urban Runner (Lost in Town)	V	64,99
US Navy Fighter Classic	V	29,99
Virtua Fighter WIN95	A	74,99
Virtual Pool	A	89,99
Virtual Snooker	A	89,99
War College	A	64,99
Warcraft 2 Special Edition	**V**	**79,99**
Warcraft 2 Expansion	**V**	**27,99**
Warcraft 2 - More War Level CD	V	27,99
Warhammer - Im Schatten... WIN95	**V**	**49,99**
Werewolf vs. Comanche	V	79,99
Westwood Compilation	**V**	**49,99**
(Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore)		
White Lines Compilation	A	59,99
(Indy Car Racing + Track Pack, Super Karts, F1GP)		
Wing Commander Armada Classic	A	29,99
Wing Commander 2 Classic	A	29,99
Wing Commander 3 Classic	V	34,99
Wing Commander 4	V	79,99
WINSKAT mit Sprachausgabe	V	34,99
Wolf - The Simulation	V	67,99
Wolfpack	V	24,99
Woodruff WIN 3.1	V	24,99
Worms Spezial Edition	**V**	**65,99**
Worms Data:Reinforcements	**V**	**39,99**
WWF Wrestlemania	A	39,99
X - Wing Collection enhanced	V	35,99
Z - Das Echtzeitstrategiespiel	**A**	**74,99**
Z - Directors Cut	**A**	**13,99**
Zork - Nemesis	**V**	**79,99**

Weiterhin führen wir eine große Auswahl an Joysticks, Soundkarten, Netzwerkzubehör, Sony PSX etc.

Artikel	Preis
Thrustmaster F22-PRO	299,99
Thrustmaster T2	229,99
Maxi Sound 64 Home Studio	399,99
Alfa Twin Joystickadapter	34,99
Netzwerkkarte Ne 2000 komp.	39,99
Sony Playstation	389,99

Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9.99 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Softwarebestellungen ab DM 250,- ohne Versandkosten. **Bei Annahmeverweigerung berechnen wir eine Kostenpauschale von DM 20,-.** Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.
Achtung: Ladenpreise weichen ab!

Bestellannnahme:
Mo - Fr: 8.00 - 18.30 Uhr
Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör.**

Tel.: (0 24 03) 2 11 88
Fax: (0 24 03) 3 53 51

Ⓥ kompl. deutsche Vers. Ⓐ deutsche Anl. Ⓔ englische Anl. ⊛ noch nicht lieferbar

Nach Drucklegung indizierte Spiele werden von uns selbstverständlich nicht mehr vertrieben.

Simulation für Fortgeschrittene und Profis

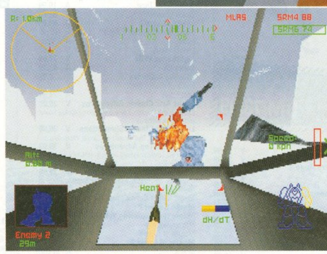
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

Mit dem dritten Programm aus der »MechWarrior 2«-Reihe verabschiedet sich Activision von Fasas »Battletech«-Szenario. Die Rechte für weitere Spiele liegen nun bei Spectrum Holobyte. Doch vielleicht sollte man auch aufhören, wenn es am schönsten ist.



▲ Im Cockpit werden sich alte Mechpiloten sofort wieder zurechtfinden. Alle Mechs sind nun durch ihre Einheitsabzeichen auch rein optisch identifizierbar. (SVGA, 640 x 480)

Die PC-Umsetzungen der »Battletech«-Brettspiele gehören zu den erfolgreichsten Produkten von Activision und erfreuen sich einer weltweiten Fangemeinde. Dementsprechend gespannt harrte diese dem neuen Werk der »MechWarrior«-Macher. Mit »MechWarrior 2: Mercenaries« wagen sich die Entwickler einen Schritt zurück in der »Battletech«-Historie. Im Jahre 3044 bekämpfen sich die Reiche der inneren Sphäre noch fleißig untereinander und ahnen nichts von der drohenden Gefahr durch die Clans. Als junger Recke hat der Spieler gerade einen Mech und eine Million C-Bills geerbt. Doch anstatt sich zur Ruhe zu setzen, beschließen Sie, eine eigene Söldnereinheit zu gründen und gegen gute Bezahlung Aufträge für potente Kunden zu erledigen. Die lassen nicht lange auf sich warten, denn zu Beginn stehen gleich drei Klienten auf der Matte. Sinnvollerweise übernimmt man sich nicht sofort und beginnt mit ansehnlich vergüteten Trainingsmissionen. Ein erfahrener Haudegen ist stets mit von der Partie und plaudert unterwegs Tips zur Steuerung aus. Dabei lernen Sie den Umgang mit den Navigationsinstrumenten zum Abklappern der Wegpunkte genauso wie die Zielerfassung und Identifizierung von Gegnern oder das Aktivieren des Nachtsichtgerätes. Die nächsten Aufträge sind allerdings bei weitem nicht mehr so einfach. Deshalb sollte man seinen Mech wohlüberlegt mit Waffensystemen bestücken. Die sind nicht nur vom Preis her sehr unterschiedlich, sondern auch von der entstehenden Hitze, die sie beim Feuern entwickeln, und dem Gewicht, mit dem der Metallkrieger belastet wird. Energiewaffen brauchen niemals mit Munition versorgt werden, im Gegensatz zu Raketen, MGs oder



Auch auf Eisplaneten darf gekämpft werden. (VGA)



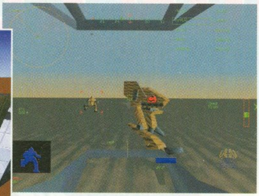
Diese beschauliche Stadtkulisse wird nicht mehr lange so ruhig bleiben. (SVGA, 640 mal 480)

ACHTUNG:
LEIDER NOCH NICHT FERTIG!

Als hätten wir es in unserem letzten Editorial geahnt, wird auch MechWarrior 2: Mercenaries von einigen Fehlern in der getesteten Version heimgesucht. Zwar sind Kleinigkeiten wie durch Gebäude hindurchscheinende Mechs und zu spät gesprochene Samples vernachlässigbar, doch die falsche Gewichtsanzeige bei manchen Robotern ist ärgerlich. Wählt man beispielsweise einen »Phantom« an, so ist er schon in der Standardausführung überladen. An ein Ausbauen ist da nicht mehr zu denken. Andere hingegen sind viel zu leicht, wie der mit 58 Kilogramm unterernährte »Salamander«. Noch schwerer wiegen die, je nach Rechner unterschiedlich häufigen Abstürze sowohl unter MS-DOS wie auch Windows 95. Davon sind vor allem 8 MByte-Systeme betroffen, da Mercenaries wohl zwischenzeitlich ein wenig mehr Speicher benötigt. Nicht selten werden Aufträge von einem »Page Fault«-Error abschlossen und man bekommt sie, unabhängig vom tatsächlichen Ausgang, auf jeden Fall gutgeschrieben. Ein Update ist jedoch in Arbeit und sollte bereits erhältlich sein, wenn Sie diese Zeilen lesen.



Mit den Jumpjets kann man für eine begrenzte Zeit fliegen und so den Gegnern entkommen. (SVGA, 640 x 480)

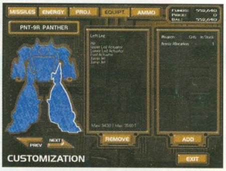


Unter der höchsten Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln hat man die beste Übersicht. Leider muß dafür zumindest ein Pentium/166 im Reaktorkern schlummern. (SVGA)

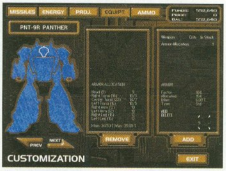
Partikelprojektorkanonen. Um Gewicht zu sparen, kann man auch die Panzerung der einzelnen Partien reduzieren. Wem sein aktueller Roboter nicht gefällt, verkauft ihn und investiert in ein anderes Modell. Dabei erweitert sich im Laufe der Zeit das Angebot ständig. Mit anschwellendem Bankkonto lassen sich auch bis zu zwei weitere Kämpfer anwerben, die jedoch mit einem eigenen Mech versorgt werden wollen. Etwas billiger ist ein angeheuerter Gleiterpilot, der sein Flugvehikel gleich mitbringt.

MechWarrior-2-Spieler fühlen sich im Cockpit sofort wieder heimisch. Alle Kontrollen sitzen an ihrem gewohnten Platz. Das 3D-Schlachtfeld wurde dagegen sowohl unter VGA wie SVGA mit mehr Texturen veredelt. Dabei versuchen Sie Ihre, aus mehreren Unterzielen bestehende Mission zu erledigen. So gewährt man flüchtenden Politikern Geleitschutz oder verteidigt Rebellenbasen auf Wüstenplaneten. Auch Spezialaufträge, wie das Zerstören der ganzen Etage eines Hochhauses oder die Identifizierung nebst Eliminierung eines ganz bestimmten Piloten stehen auf dem Programm. Die Gefolgsleute können Sie einzeln oder als Lanze kommandieren und, falls vorhanden, läßt sich Luftunterstützung anfordern. Mit ein wenig Glück erbeutet man im Gefecht ein paar neue Waffen und erspart sich so den doch teuren Neukauf.

Die Steuerung steht dem Vorgänger in Komplexität nichts nach. Vor allem das Zusammenfassen der verschiedenen Waffensysteme in Gruppen und das effektive Drehen des Torsos, während gleichzeitig in eine andere Richtung gelaufen wird, erfordern einige Übung. Mercenaries besteht aus 30 Kernmissionen, die durch Zufallsaufträge zum Geldverdienen aufgestockt werden. Wem das Kaufmännische weniger liegt, kann die Hauptgefechte auch ohne das finanzielle Drumherum absolvieren. Ganz Ungeduldige dürfen aus 62 verfügbaren Innere-Sphären- und Clan-Typen ihr eigens Geschwader zusammenstellen und gegen zuvor ausgewählte oder zufallsgenerierte Gegner auf einem Planeten ihrer Wahl antreten. Dabei lassen sich bis zu 15 menschliche MechWarriors mit ins Gefecht nehmen, wobei zumindest ein Modem, besser ein Netzwerk oder ein Internetanschluß vorhanden sein sollte. Für diese Multiplayer gibt es 15 neue Missionen. **(mic)**



Das steht nicht im Handbuch: Um die Panzerung eines Mechs zu ändern, muß »ARMOR ALLOCATION« in diesem Menü angewählt werden.



Über »ADD« und »DELETE« kann sie jetzt erhöht oder erniedrigt werden.

MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Puuh, das ist aber wirklich schwer. Der Schwierigkeitsgrad von MechWarrior 2: Mercenaries ist trotz dreifacher Staffelung, wahrlich nicht von Pappe. Spätestens wenn die Clans auftauchen, will jeder teure Schuß gut überlegt sein. Die »Feuer frei«-Mentalität des Vorgängers sollte man schnellstens ablegen, um nicht vorzeitig bankrott zu gehen. Doch das steigert die Motivation eines echten Mechpiloten erst. Trotzdem hätte ich mir ein paar Optionen mehr, wie Vertragsverhandlungen, die in MechWarrior 1 vorhanden waren, gewünscht. Außerdem ist die Grafik zwar schöner als vorher, aber so langsam, daß in der höchsten Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln ein Pentium/166 ins Stocken kommt. Selbst auf einem Pentium/100 kann nur unter VGA wirklich flüssig gekämpft werden. Dafür ist der Wiederspielfaktor bei Mercenaries extrem hoch, da sich die Missionen mit unterschiedlichstem Equipment immer wieder neu angehen lassen. Wer Interplays Shattered Steel zu simpel findet, eine komplexe Steuerung nebst ultraknappem Handbuch nicht scheut und Wert auf das Battletech-Szenario legt, darf sich hier die Zähne ausbeißen. Schade nur, daß ein paar Bugs den Spaß einschränken (siehe Extrakasten), weshalb wir unsere Kaufempfehlung von vier Sternen erst für die gefixte Version aussprechen können.

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

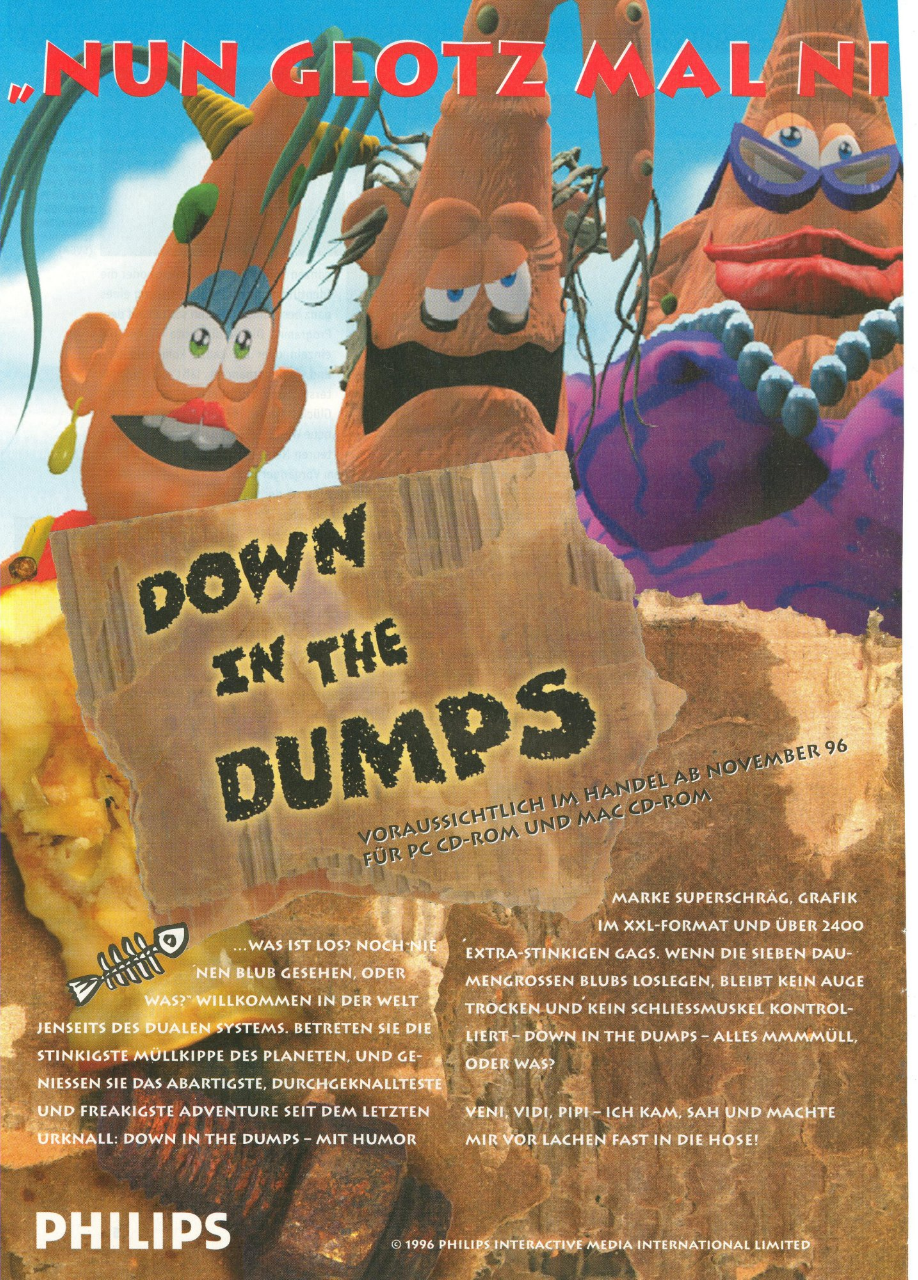
Hersteller:	Activision	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk/Internet)		

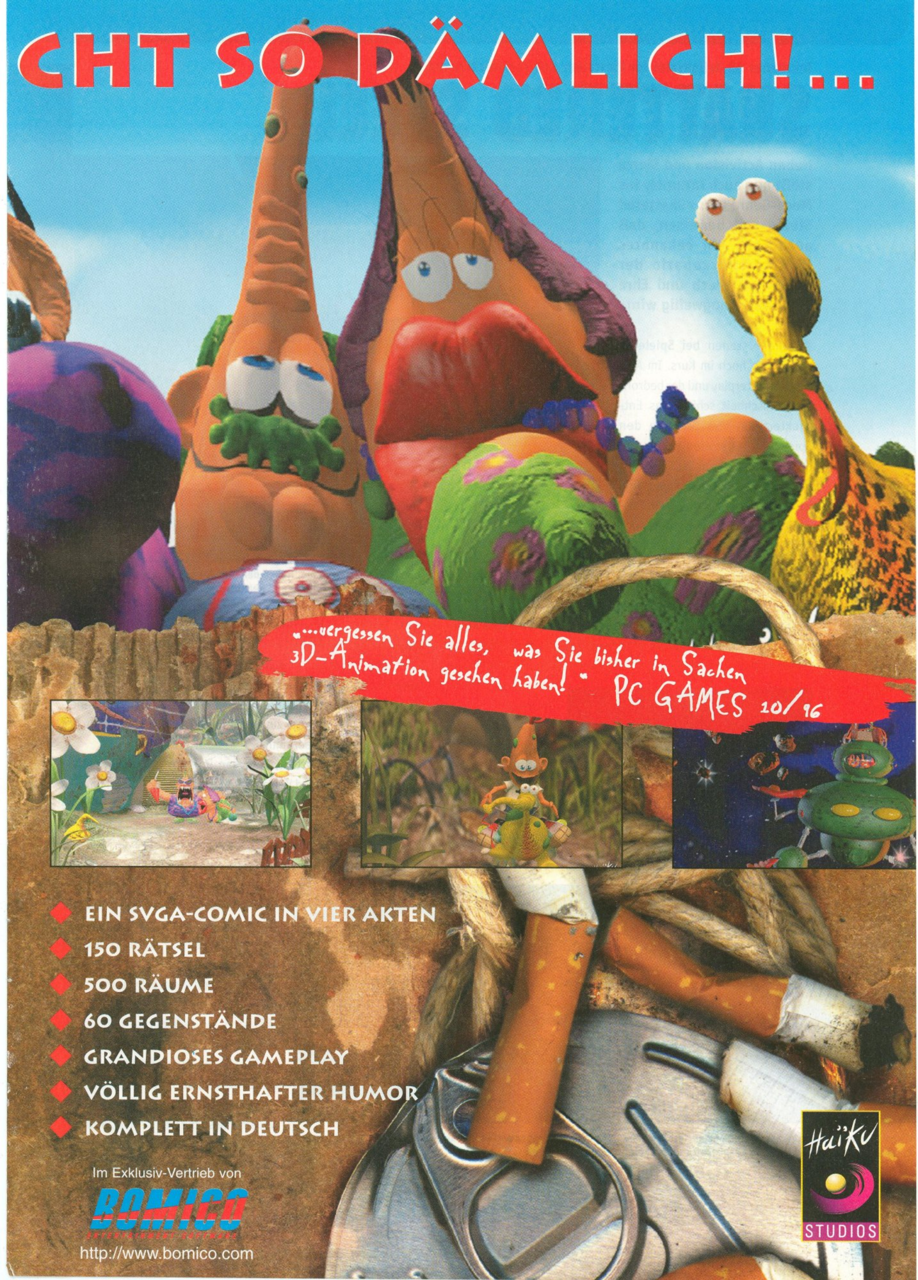
Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Geplant

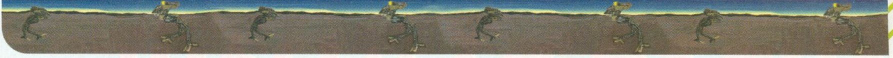
PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★★


„NUN GLOTZ MAL NI
DOWN IN THE DUMPS
VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB NOVEMBER 96
FÜR PC CD-ROM UND MAC CD-ROM
...WAS IST LOS? NOCH NIE NEN BLUB GESEHEN, ODER WAS?" WILLKOMMEN IN DER WELT JENSEITS DES DUALEN SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GENIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGEKNALLTESTE UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN URKNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAUMENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE TROCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROLLIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MMMMÜLL, ODER WAS?
VENI, VIDI, PIPI – ICH KAM, SAH UND MACHTE MIR VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!
PHILIPS
© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED


CHT SO DÄMLICH!...
"...vergessen Sie alles, was Sie bisher in Sachen 3D-Animation gesehen haben!" PC GAMES 10/96
EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
150 RÄTSEL
500 RÄUME
60 GEGENSTÄNDE
GRANDIOSES GAMEPLAY
VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
KOMPLETT IN DEUTSCH
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
http://www.bomico.com
Haiku
STUDIOS



Taktisches 3D-Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SHATTERED STEEL

Neben Activision und Sierra stößt nun auch Interplay ins Mech-Genre vor. »Shattered Steel« soll beweisen, daß auch ohne ein bekanntes Hintergrundszenario der Kampf um Blech und Ehre keinesfalls langweilig wird.

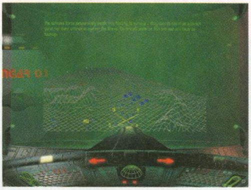




Im Cockpit haben Sie die Übersicht über sämtliche Systeme. Neben den aktivierten Waffen links, informiert der kleine Bildschirm rechts über die Energieverteilung und Reaktorauslastung.

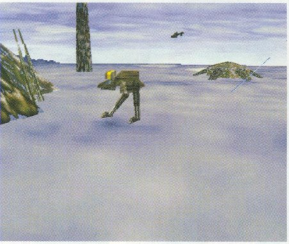
Spiele-Test

Söldner stehen bei Spieledesignern hoch im Kurs. Im Auftrag von Interplay und der bedrohten Menschheit schickt das Entwicklerteam von Bioware den Spieler in »Shattered Steel« auf den Planeten Lanios III. Der Kontakt zu einer dort ansässigen Mine ist abgebrochen, weshalb ein Freiwilliger gesucht wird, der nach dem Rechten sehen soll. Angelockt durch eine großzügige Belohnung, machen Sie sich samt Ihrem Runner auf den Weg zu dem gottverlassenen Planeten. Diese Runner sind das Bioware'sche Äquivalent zu den Mechs, wobei eine frappierende Ähnlichkeit mit Insekten und Dinosauriern nicht zu übersehen ist. Kaum angekommen, überschlagen sich auch schon die Ereignisse. Denn wähnte man zu Beginn schurkische Raumpiraten als Quelle des Unheils, sieht sich der hilfsbereite Spieler unversehens mit einer kompletten Alieninvasion konfrontiert. Die Fremden machen vor nichts halt und zerlegen alles, was sich ihnen in den Weg stellt. Doch zum Glück organisieren sich die Bewohner von Lanios III zu einer Widerstandsfront. Im Austausch für Ihre Hilfe stellen die dankbaren Einheimischen einen Computer zur Verfügung, der die Koordination der weiteren Einsätze übernimmt.



▶ Ein digitaler Helfer erklärt in einem animierten Briefing die Einsatzziele.

Das bedeutet im Klartext, daß man in einer Raumbasis seinen Runner mit Waffen und Verteidigungssystemen bestückt, um sich danach in die anstehenden Missionen zu stürzen. Die digitale Hilfsintelligenz erläutert in einem ausführlichen, animierten Briefing die Einsatzziele und hat auch immer ein paar Tips und Informationen über anzutreffende Feinde parat. Danach findet man sich im Cockpit seines Robots wieder, wo neben der Waffenanzeige vor allem die frei konfigurierbare Stromversorgung einige Aufmerksamkeit erfordert. Denn die Reaktorenergie können Sie auf die drei Systeme Laser, Schilde oder Antrieb verteilen. Somit läßt sich die Aufladerate der betreffenden Komponenten den jeweiligen Gefechtslagen anpassen. Dabei ist darauf zu achten, daß die Gesamtleistung nicht zu lange über 100 Prozent liegt, um eine häßliche Kernschmelze zu vermeiden. Sind die Aufträge zu Beginn noch sehr simpel gestrickt (meist



Unser Runner versucht gerade durch konzentrierten Laserbeschuß ein Aliengebäude in die Gasphase zu überführen.



Die teilweise gigantischen Explosionen tragen ihren Teil zur Beleuchtung bei.



Zahlreiche Lichteffekte sorgen für Atmosphäre. Gegner wie dieser Gleiter gehen nach Beschuß zuerst in Flammen auf und stürzen dann eindrucksvoll auf die Planetenoberfläche.

sollen nur sämtliche Gegner ausgeschaltet werden), stehen schon bald komplexere Einsätze an. So muß man Transportern auf dem Weg zur heimatlichen Basis Geleitschutz gewähren. Kaum sind sie dort eingetroffen, beginnen diese mit der Konstruktion von Verteidigungsanlagen. Noch während der Bauphase greifen die Aliens an und scheinen den Stützpunkt zu überrennen. Kann man die Eindringlinge lange genug aufhalten, kommen die fertiggestellten Kanonen ins Spiel und entscheiden so über Sieg und Niederlage. Haben Sie jedoch am Anfang zu viele Transporter verloren, sinken die Siegeschancen gegen Null. Zwischen den einzelnen Schlachten entwickelt sich die Hintergrundgeschichte weiter, und man erhält mehr Informationen über die Außerirdischen und ihre heimtückischen Motive. Gleichermaßen erweitert sich das Missionsspektrum. Dabei sind Sie nicht mehr unbedingt auf einen bestimmten Weg festgelegt, sondern haben die Wahl zwischen mehreren Möglichkeiten, die wiederum miteinander verknüpft sind. Beispielsweise steht ein Angriff auf einen gegnerischen Konvoi auf der Tagesordnung. Gleichzeitig erhält man Kenntnis über ein feindliches Waffenlager, das bis unter die Decke mit neuem Equipment gefüllt und schlecht bewacht ist. Entscheiden Sie sich dafür, letzteres im Handstreich zu nehmen, sind die Invasoren vorgewarnt, und der Überfall auf die Transporter wird schwerer. Doch vielleicht findet man unter den erbeuteten Waffen einen kräftigeren Runner, der den ersten Auftrag letztlich vereinfachen würde. Solche kniffligen Entscheidungen verlangt Shattered Steel im Laufe der Handlung immer wieder vom Spieler, was dazu führt, daß nicht alle der rund 50 verfügbaren Missionen beim ersten Durchspielen erledigt werden müssen. Auf jeden Fall erweitert sich das Arsenal an Robotern und schwerem Geschütz, der anfängliche Minilaser läßt sich im Laufe der Zeit gegen Schnellfeuerkanonen oder Atombomben austauschten. Dazu gibt es immer mehrere Sekundärwaffensysteme, welche als Träger für Raketen jeder Art oder als Mörser dienen. Irgendwann einmal steht man vor der entscheidenden Schlacht um Lanios III, nur um nach dem Sieg festzustellen, daß es danach auf zwei anderen Planeten weitergeht. Dabei stehen nicht nur die zwischen den Missionen speicherbaren Spielstände hilfreich zur Seite, sondern auch drei Schwierigkeitsgrade. Zählen ein Modem oder Netzwerk zu Ihrer Heimausstattung, dürfen Sie mit bis zu 15 Weltenbefreier mit- oder gegeneinander antreten, wobei über Spielfeld und Waffenoptionen demokratisch abgestimmt wird. (mic)



Wenn man diese Transporter sicher ins Ziel geleitet ...



... bauen sie automatisch Verteidigungsanlagen.

MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Shattered Steel konnte mir vom Fleck weg gefallen. Die Landschaftsoptik im Voxel-Design ist zwar recht unspektakulär, dafür entschädigen aber die gerenderten Gegnergrafiken um so mehr. Spinnenartige Kampfmaschinen und Blechsaurier bewegen sich elegant über das Spielfeld und sind schon von weitem an ihren spezifischen Geräuschen zu erkennen. Die stimmigen Lichteffekte, wie rotierende Suchscheinwerfer, gleißende Blitze oder feurige Explosionen, machen die Schlachtfeldillusion perfekt.

Weniger perfekt geht es beim Drumherum zu. Abgesehen vom animierten Briefing wird die Handlung auf textlastigen Bildschirmen weitergesponnen. Lediglich wenn einer der drei Planeten befreit wurde, wird ein kurzes, aber schönes Video abgespult. Dafür ermöglicht die unkomplizierte Steuerung auch ungeübten Spielern den Einstieg. Und spätestens beim Waffendesign merkt man, daß sich die Entwickler frei austoben konnten, ohne in ein Szenariokorsett à la MechWarrior 2 gezwängt zu sein. Minenleger, Granatwerfer oder Atombomben bieten dem engagierten Runner-Piloten neben etlichen Raketentypen oder Kanonen ein weites Experimentierfeld. Dazu sind die Missionen wirklich spannend und abwechslungsreich, wobei die unterschiedlichen Lösungswege zum Zweit- oder Drittspielen einladen. Kurz und gut, wer flinke Balleraction vor komplexes Mech-Handling setzt, liegt hier genau richtig.

SHATTERED STEEL

Hersteller:	Interplay	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis 16 (Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★★ MONIKA: ★★★★ ROLAND: ★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★★

Rollenspiel für Fortgeschrittene und Profis

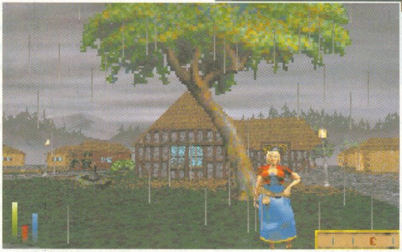
THE ELDER SCROLLS 2 DAGGERFALL

Der Nachfolger des komplexen Rollenspiels »Arena« sollte noch umfangreicher werden und noch detaillierter. Doch die Simulation einer kompletten, riesigen Fantasy-Welt wird von Logikfehlern und Designmängeln beeinträchtigt.



Mit Pfeil und Bogen geht es diesem Riesen an den Kragen.

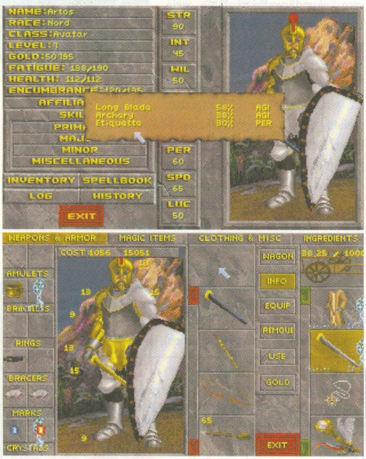
Das von Tiber Septim geschaffene Imperium zerfällt zusehends, nur in den Städten finden die Menschen Schutz vor Monstern und Räubern. Vor diesem Hintergrund werden Sie vom sechsten Nachfolger des Reichsgründers auf eine schwierige Spezialmission geschickt. Sie sollen herausfinden, weshalb ein verstorbener Vertrauter des Imperators als Untoter die Stadt »Daggerfall« heimsucht. Dies ist der Name der umliegenden Provinz, sowie des langerwarteten Nachfolgers zu Bethesdas »Elder Scrolls: Arena«. Das Rollenspiel will eine Welt simulieren, in der man mit einem beliebigen Alter Ego den verschiedensten Berufen und Zielen nachgeht.



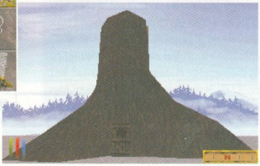
Die vertikalen Striche sollen Regen andeuten.

Allein die Region Daggerfall enthält Hunderte von Ortschaften, Dungeons und Gehöften. Diese Provinz ist aber nur eine von über 40. Woher soviel Masse kommt? Es gibt einen festen Satz verschiedener Gebäude und Dungeonräume, die per Generator zu immer neuen Varianten zusammengesetzt wurden. Nur die wichtigsten Dungeons wurden nach Angaben von Bethesda manuell designt. Auf den ersten Blick ist die Komplexität der Welt trotzdem verblüffend: Jede Stadt besteht aus einer Vielzahl von Häusern, darunter Geschäfte, Tempel und Banken. Man läuft in 3D-Perspektive durch die Straßen, betritt Schenken oder besucht den örtlichen Herrscher. Je nach Tageszeit und Witterung ist die Sichtweite eingeschränkt. Von Ort zu Ort kann man auf Wunsch in Echtzeit wandern – normale Menschen verwenden die Schnellreisefunktion.

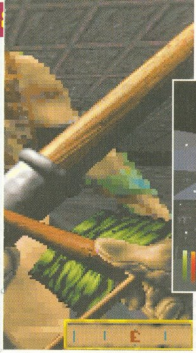
Ihre Spielfigur gehört einer von acht Rassen sowie Klassen an. Sie kann diverse Boni und Mali haben, wie »Adrenalinstoß« oder »Angst vor Untoten«. Man darf sogar eigene Klassen definieren, etwa einen Krieger, der nur zwei Waffentypen benutzen darf, dafür aber mehrere Spezialfähigkeiten hat. Das Charaktersystem ist sehr komplex, so besitzt man 36 Fertigkeiten, eingeteilt in Primär-, Haupt-, Neben- und sonstige Talente. Im Gegensatz zu anderen Rollenspielen steigt man nicht durch das abstrakte Sammeln von Erfahrungspunkten im Level auf, sondern durch das Trainieren der Primär- und Hauptfertigkeiten. Jede Benutzung eines Talents wie Klettern, Schwimmen oder Zaubern wird vom Programm vermerkt und

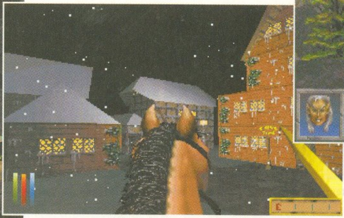


Die Heldenfigur definiert sich über ihre Fertigkeiten und Attribute sowie die mitgeführte und am Körper getragene Ausrüstung.

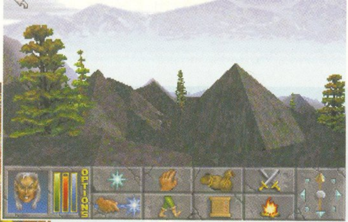


Grafisch können Dungeoneingänge Erdhügeln, Türmen oder Festungen gleichen.



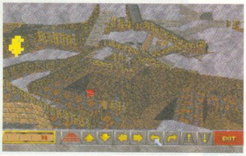


Bei Nacht und Schneegestöber reiten wir durch eine Stadt.

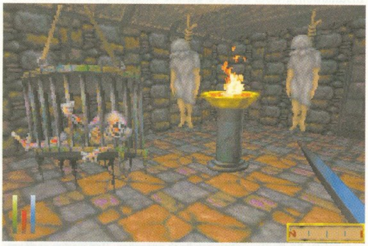


Polygon-Berge warten in den »Dragontail Mountains« auf Sie.

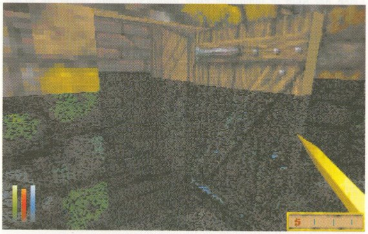
führt schließlich zur Anhebung um einen Prozentpunkt. Auf die Fertigkeiten legen auch die gut 30 Gilden Wert, Ritterorden etwa verlangen Kampfgeschick und feines Benehmen. Gildenmitglieder kommen an spezielle Aufträge heran: Als Magier muß man Artefakte finden, als Ritter Geiseln befreien. Kämpfer jagen Orkhäuptlinge, Assassinen vergiften Weinfässer. Durch Erfüllung solcher Quests steigt man innerhalb der Gilde auf. Die »Ritter des Drachen« schenken Ihnen bei jeder Beförderung ein Rüstungsteil, am Ende sogar ein ganzes Haus. In Magiergilden darf man später selbst Zaubersprüche herstellen, Kämpferorden reparieren günstig Waffen. Man kann mehreren Gilden beitreten, was aber leicht zu Interessenskonflikten führt. Auch außerhalb der Orden warten viele Aufträge. Die meisten bestehen darin, Person A im Wirtshaus B der Stadt C in Provinz D aufzusuchen. Die schickt Sie weiter zu Dungeon E, um entweder Monster F zu töten, Geisel G zu befreien oder Objekt H zu finden. Durch Austausch der Variablen kommt Daggerfall so auf eine unendliche Zahl von Missionen – die sich sehr gleichen. Neben zufällig generierten Quests kann man einer Hauptgeschichte folgen, deren Aufträge fest vorgegeben sind. Die oft übertrieben großen Dungeons warten mit Falltüren, Energiebarrieren, Plattformen und Teleportern auf. Es gibt Schrägen, Schluchten, Hallen, Türme und Wendeltreppen. In den Gängen und hinter vielen Türen lauern Monster, die nach Verlassen des Höhlensystems wieder auferstehen. In den Städten rüstet man sich in zahlreichen Geschäften unterschiedlicher Qualität aus.



Die Automap in Dungeons zeigt entweder eine Drauf- oder Seitensicht. Keine von beiden ist geeignet, die riesigen Gangsysteme zu überblicken.



In den Verliesen trifft man mitunter auf wenig erbauliche Szenen.

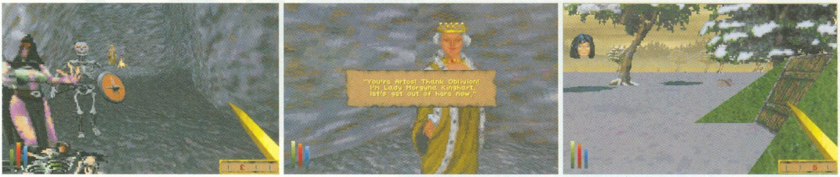


Viele Höhlen sind überflutet – hier wird das Talent »Schwimmen« oder entsprechende Magie lebenswichtig.

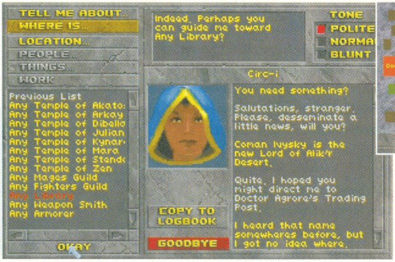
JÖRG LANGER ★★★

Das Prinzip von Daggerfall ist simpel: Quest annehmen, Dungeon durchkämmen, zur Stadt zurückkehren, Belohnung kassieren. 15 000 Schauplätze bringen nichts, wenn sich Ortschaften und Verliese nur in der Anordnung der immer selben Bauteile unterscheiden. Per Bankkredit kauft man sich Schiffe oder Häuser, die keinerlei echten Nutzen haben. Sicher, nach grundlosen Morden wird man von der Dunklen Bruderschaft angeworben, nach einem Vampirbiß mutiert man zum Blutsauger. Die Zufalls-Quests sind ab und an miteinander verflochten, weil eine Gilde der anderen ins Handwerk pfuschen möchte. Das Charaktersystem ist das Beste, das ich bei einem Computerrollenspiel kenne. Doch die Bevölkerung läuft nur aufgeregt durch die Gegend oder steht unbeweglich in der Ecke. Die Welt von Daggerfall scheint ein Inzuchtgebiet zu sein: Immer gleich aussehende Personen sagen austauschbare Dinge. Bei den alten Ultimas hatte man hingegen trotz Übelgrafik das Gefühl, Individuen zu treffen! Im Thronsaal der Hauptstadt Daggerfalls erschoß ich eine Wache nach der anderen, bis alle »echten« Personen tot waren. Diversen unbeweglichen 2D-Sprites, darunter das Herrscherpaar, konnte ich nichts tun – sie sind nur zum Ansprechen gedacht. Nach der Bluttat gab mir die Regentin dennoch den Auftrag, ihre Mutter zu suchen. Komisch, sonst wird man schon für versehentliches Rasten eingekerkert ...

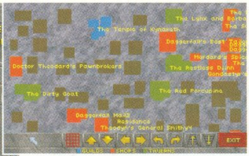
Ein Gildenchef weigert sich aufgrund meines Rufs, mit mir zu reden, nimmt mich aber trotzdem in seinen Orden auf. Der nächste bietet mir erfolglos eine Mission an, worauf er die Kämpfergilde aufsuchen will – Gratulation, von genau der ist er das Oberhaupt. Vor Annahme einer Quest darf man nicht auf der Karte prüfen, wohin sie führen wird. Ein abgelehnter Auftrag ist für immer verloren. Das Grafiksystem wirkt pixelig und perspektivisch inkorrekt. Daggerfall hätte etwas Großes werden können, doch es tappt in die Frontier-Falle: gute Zutaten und enorme Komplexität, aber wenig Spiel. Für zwischendurch mag das Helden-Hochzüchten und Botengängerleben ganz spaßig sein. Doch das erwartete Super-Rollenspiel ist Bethesda nicht gelungen.



Ein Vampir nebst Skelettkrieger versucht, uns von der Gefangenen im Hintergrund fernzuhalten. Wir schlagen ihn und bringen die Geisel (als Icon) nach draußen.



Bei »Gesprächen« fragen Sie Stichworte in drei Tonfällen ab.



Beim Betreten von Städten werden die grundsätzlichen Gebäudearten (Wohnhaus, Geschäft, Tempel, Gilde) in die Karte eingezeichnet. Namen und genauen Typ muß man selbst herausfinden.

Die 18 Waffen können aus zehn Materialien bestehen, vom Eisen bis hin zum »Daedrinium«. Die sieben Rüstungstypen kommen in zwölf Substanzen vor. Auch sonst ist die Zahl der Gegenstände enorm. Um dieser Masse Herr werden zu können, sollte man sich bald einen Karren anschaffen. Ein Pferd beschleunigt die Bewegung in- und außerhalb von Städten. NPCs darf man entweder nach Gerüchten über eine Machtgruppe befragen oder nach der Position eines Gebäudes. Echte Unterhaltungen werden nicht simuliert, auch Quests erhält man nur als schnöde Textnachricht. Da der überwiegende Teil des Spiels in den Dungeons stattfindet, wo sich alles ums Monstertöten dreht, sollte man ständig speichern. Virgin plant eine 250 000 Wörter große Übersetzung des Programms, Adelige werden sich mit altdeutschen Floskeln zu Wort melden.

Technik-Tip: Die Performance von Daggerfall ist zum Teil von der Prozessorleistung (Darstellung der 3D-Grafik) abhängig. Wichtiger ist jedoch der RAM-Speicher (wir empfehlen 16 MByte), die CD-ROM-Geschwindigkeit (mindestens 4fach) sowie die Installationsgröße. Letzere gleicht langsame CD-ROM-Laufwerke aus, doch sollten Sie dann 213 oder gar 450 MByte auf die Festplatte kopieren. Da Daggerfall sehr viele Dateien parallel bearbeitet, sollte in Ihrer CONFIG.SYS der Eintrag »FILES=250« stehen. Von der Benutzung von Windows 95 sowie dem Speichermanager QEMM ist abzuraten. (la)



Hier sehen Sie eine Auswahl von Monstern, denen wir bei unseren Reisen begegnet sind.

MONIKA STOSCHEK ★★★

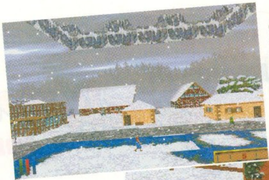
Mit Daggerfall tritt Bethesda den Beweis an, daß man ein Spiel mit guten Ansätzen verunglimpfen kann, wenn man sich nur genug Mühe gibt. Ich will nicht allzu sehr auf der altbackenen VGA-Grafik herumreiten, die durchaus einen gewissen körnigen Charme aufweist – wenngleich die 2D-Sprites schon arg flach aussehen. Und warum verfängt sich der Held in Dungeons beim Rückwärtsgehen immer an einer unsichtbaren Kante? Die Steuerung beim Zaubern während der Kämpfe hätte man einfacher gestalten können. Selbst mehrere tausend Locations im Spiel und zufällig generierte Quests, die man sich in den verschiedenen Gilden aufbürden kann, ändern kaum etwas am eher lauen Spielspaß.

Dazu ist die Welt zu steril geraten. Zum puren Abhaken von Punkten geraten die Konversationen mit Stadtbewohnern, die sich meist um das Auffinden der Standardgeschäfte drehen. Hier hätte es genügt, nur ganz spezielle Zielpunkte erfragen zu müssen. Weshalb kann ich nicht einfach Häuser auf der Karte anklicken, anstatt umständlich hinzulaufen? Gut gefallen hat mir das System der Charaktereigenschaften und deren Ausbaumöglichkeiten. Schade, daß die Entwickler ein potentiell hervorragendes Spiel mit so vielen unnötigen Designmängeln gespickt haben.

PROGRAMMFEHLER EN MASSE

Die von uns getestete, amerikanische Verkaufsversion von Daggerfall ist extrem fehlerbehaftet. Virgin Deutschland versicherte uns, daß die für November geplante deutsche Version bugfrei sein soll. Hier eine Auswahl der Fehler, die wir beim Testen festgestellt haben.

- Das Programm stürzte häufig ab, etwa beim Ändern der Tastaturbelegung, bei der Annahme von Quests, beim Lesen von Briefen sowie vereinzelt beim Speichern.
- Unter Windows 95 sahen wir statt der Hintergrundbilder (Berge, Wälder) wilde Farbkombinationen.
- Bei Verwendung von QEMM waren sämtliche Monster in Städten sowie bestimmte Gegner in Dungeons unsichtbar. Sie blockierten den Weg und konnten getötet werden, griffen aber nicht an.
- Wegen Fehlern der 3D-Engine ragten immer wieder halbe Monster aus den Wänden oder Decken. Wir konnten durch Mauern und Gebäude schauen oder blieben in der Grafik stecken.
- Manche Quests wurden nach ihrer Erfüllung nicht aus dem Notizbuch gelöscht.
- Nachdem wir mehr als 250 Pfeile eingesammelt hatten, besaßen wir plötzlich gar keine mehr.
- Wir konnten keine Leitern benutzen, sondern mußten die Wand hochklettern.
- Ein zur Reparatur weggegebenes Schwert verschwand einfach.
- Wir speicherten unter Wasser ab. Nach dem Neuladen hatten wir wieder den vollen Sauerstoffvorrat.
- Die englischen Gesprächstexte enthielten zahlreiche Grammatikfehler.



Grafikbugs: Durch diesen Turm (achten Sie auf die Zinnen) kann man hindurchschauen ...



... und vom Pferderücken aus betrachtet sehen diese beiden Damen seltsam flach und verzerrt aus.

ELDER SCROLLS 2: DAGGERFALL

Hersteller:	Bethesda	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Sehr gut	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★

JÖRG LANGER: ★★★

Microsoft

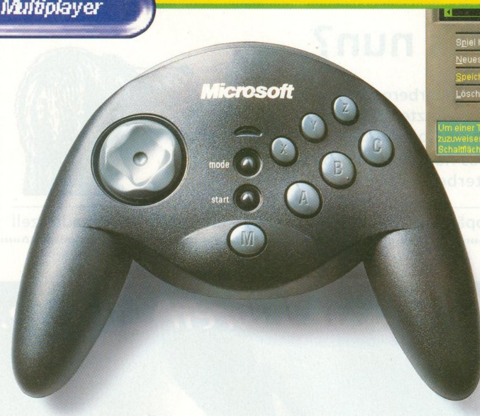
SideWinder game pad und Joystick 3D Pro

Deine Freunde werden Dich dafür

0000500 × 03

Multiplayer





Zugegeben, der SideWinder™ 3D Pro ist ein Joystick-Muster an Präzision, Schnelligkeit und Zuverlässigkeit. Daß es ihn jetzt im Bundle mit Hellbender gibt – auch nicht schlecht. Und was das neue SideWinder game pad betrifft: Sicher, es ist mit seinen 6 Knöpfen, 2 Trigger-Buttons und einem 8-Wege-Cross key pad die reine Daumenfreude. Weil alle Knöpfe gleichzeitig funktionieren. Klar auch, daß das sogenannte Hot-Plugging zum schnellen Wechsel zwischen Game Pad und anschließbarem Joystick nicht ohne ist.

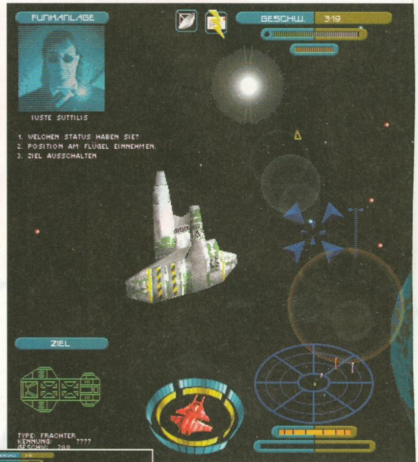

hassen.
Microsoft
SideWinder game pad
Microsoft
SideWinder 3D Pro
Na ja, und die Möglichkeit, verschiedene Spielfunktionen wie etwa Treten, Spucken, Beißen, Schießen durch Makros auf einen einzigen Knopf zu legen, könnte Dich eventuell unbesiegbar machen. Aber müssen Dich Deine Freunde gleich dafür hassen? Gib ihnen noch eine letzte Chance: Schließlich kann man bis zu 4 Game Pads verbinden und so fein gegeneinander spielen. Wenn Deine Freunde das ablehnen, such Dir neue. Mehr Infos gibt's unter:
http:// www.microsoft.de/produkte/hometower
Where do you want to go today?™
Microsoft®
REMPEN & PARTNER. Alle mit ® und TM gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.

Actionspiel für Fortgeschrittene

PRIVATEER 2: THE DARKENING

GOLD PLAYER

Schwingen Sie sich ins Cockpit – endlich ist es so-weit: Der »Privateer«-Nachfolger mit schwer aufgebohrter Story nimmt Sie wieder zum Handeln und Piratenjagen mit ins All.



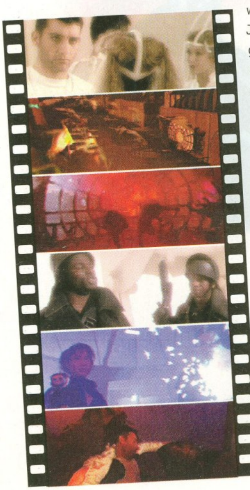
Das Militär, Dein Freund und Helfer – ein Abfang damit Sie mit Ihrem Flügelmann starten können.

Abteilung Programme, die dann doch noch erscheinen: Vor über einem Jahr waren die Filmaufnahmen zu »Privateer 2: The Darkening« bereits abgeschlossen. Weil aber die Grafik-Engine mehrfach neu programmiert werden mußte, hat es weitere zwölf Monate gedauert, bis das Spiel in die Regale kam. Hält die vollständig überarbeitete Fassung des Weltraumspektakels auch spielerisch mit »Privateer« mit?

Anders als im ersten Teil sind Sie nicht mehr nur irgendein namenloser Pilot, der ohne Vorgeschichte zwischen den Planeten hin- und hergondelt. Na gut, mehr als einen Namen kennen Sie beim Spielbeginn auch noch nicht – den persönlichen Hintergrund müssen Sie Stück für Stück herausbekommen. Das Intro von The Darkening läßt Sie diesbezüglich in bester Kinomanier im Dunkeln. Ein Transportschiff ist im Landeanflug auf den Planeten Crius, wird jedoch urplötzlich von einigen Jägern unbekannter Herkunft angegriffen. Die Crew gibt ihr Bestes, um den Raumhafen von Mendra noch zu erreichen, doch vergebens – das Schiff stürzt ab. Nur eine einzige Person wird lebend geborgen und in die Spezialklinik auf Crius gebracht: Sie. Ihre Ärztin Dr. Frevel erzählt Ihnen, daß Sie den verheerenden Absturz nur überlebt haben, weil Ihr Körper im Kälteschlaf gehalten wurde und die Kühlkapsel die enorme Wucht des Aufpralls aufgefangen hat. Die schwere Krankheit, wegen der Sie auf Eis lagen, konnte erfolgreich kuriert werden. Nur eins liegt im Dunkeln: Ihre Vergangenheit. Bis auf Ihren Namen, Lev Arris, und ein auf geheimnisvolle Weise gefülltes Konto, weiß niemand etwas über Sie. Noch während des Gesprächs überschlagen sich die Ereignisse: Zwei finstere Gestalten dringen in die Klinik ein, zeitgleich erscheint vor dem Krankenhaus ein Raumschiff, das dessen Fensterfront in einen Scherbenhaufen verwandelt. Die beiden Männer schießen sich den Weg zu Ihnen frei und zerren Sie in Richtung des Schiffes. Unterdessen stürmen zwei schwerbewaffnete Frauen in die Klinik, doch zu spät: Zwar können sie die Entführer niederstrecken, diese haben Sie aber schon an Bord des Schiffes ver-



Die Grafik-Engine geht auch bei mehreren Objekten und fulminanten Explosionen nicht in die Knie.



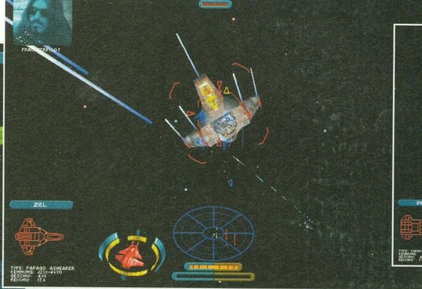
Aus dem Intro: Während Lev noch mit Dr. Frevel diskutiert, zerlegt ein Raumschiff die Front der Klinik. Selbst die beiden Frauen können nicht verhindern, daß die beiden Söldner Lev auf ihr Schiff bringen.



Selbst bei dichten Annäherungsmanövern bleibt die detaillierte Grafik noch erfreulich flink.



jäger nimmt Kurs auf einen Piraten,



Feuer frei! Ihr Gegner schießt aus allen Rohren, während sich ein anderer in seinem Nacken festgebissen hat.



Mit vereinten Kräften haben Sie einen Piraten zur Strecke gebracht – dafür gibt es 50 Credits Belohnung.

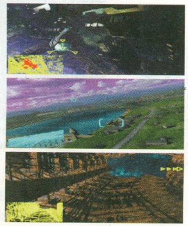


Mit Hilfe der Sprungtore überbrücken Sie lange Distanzen.

frachtet, das, vom Autopiloten gesteuert, den Planeten verläßt.

The Darkening spielt im Tri-System, einem abgelegenen Teil des Universums. Hier gibt es weder Retros noch Kilrathi, und die Konföderierten sind weit, weit entfernt. Das macht aber nichts, denn die machtpolitischen Verhältnisse in den drei Sonnensystemen Irrulan, Issac und Hom sind nicht minder explosiv. Neben den allgegenwärtigen Militärs operiert die geheimnisvolle Polizeiorganisation CIS im Verborgenen gegen Spione und Schmuggler. Ihr gegenüber steht das kriminelle Imperium der Clans. Diese Piratenorganisationen fürchten sich vor nichts und niemandem und schmücken ihre Schiffe stolz mit den Clanfarben. Die Hauptquartiere der vier Piratenclans sind fliegende Festungen, die auf keiner Sternenkarte verzeichnet wurden, und von denen sich ein unschuldiger Händler möglichst weit fernhalten sollte. Im Vergleich mit den vier Quadranten in Privateer, die man erst bei fortgeschrittener Spieldauer komplett bereisen konnte, ist The Darkening übersichtlicher: Insgesamt 18 Planeten und Monde sowie zahlreiche Raumstationen warten auf einen Besuch. Letztere können Handels- oder Ausrüstungsbasen sein, sogenannte Superstationen verfügen fast über die gleichen Annehmlichkeiten wie ein Planet. Extrem große Distanzen quer durch die drei Systeme überbrücken Sie mit Hilfe von Sprungtoren, die künstliche Wurmlöcher erzeugen.

Nach Ihrer Entführung kommen Sie fünf Sprungpunkte von Crius entfernt im Raumhafen von Hermes wieder zu sich. Glücklicherweise haben die Kidnapper Ihnen Ihr PAD gelassen. Dieser kleine Taschencomputer hat den inzwischen leicht betagten »Quine 4000« abgelöst und enthält neben Ihrem Kontostand, einem elektronischen Tagebuch sowie einer Planetenkarte noch einige andere Funktionen wie E-Mail oder den Schiffsstatus. Ohne Schiff kein Status – einen fliegenden Untersatz kaufen Sie sich in einer Kommunikationskabine. Diese sind an das systemweite Kommerz- und Kommunikationsnetzwerk angeschlossen und ersetzen Gilden, Warenbörsen, Schiffshändler und Missionscomputer aus dem ersten Teil. In jeder Kabine befindet sich außerdem ein Monitor mit den neuesten Nachrichten, in denen Sie alles über aktuelle Entwicklungen wie planetare Hungersnöte, die Höchstpreise für Nahrungsmittel verheißen, oder Neuentwicklungen wie ein neues Geschütz, das Sie nur wenig später im Laden kaufen können, erfahren. Dazu wird eine digitale Bibliothek, die Informationen über Personen, Schiffe, Firmen und Planeten des ganzen Tri-Systems gespeichert hat, bei der Suche nach Ihrer Vergangenheit eine entscheidende Rolle spielen.



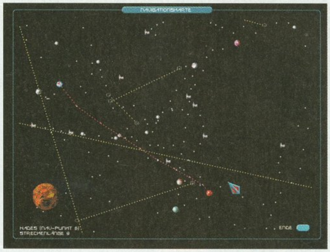
Die Landeanflüge auf die Planeten werden in kleinen Videos präsentiert.

BORIS SCHNEIDER ★★★★

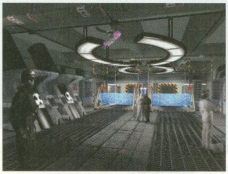
Der kleine Bruder zeigt die Krallen: Erin Roberts erster Spiel-Film gefällt mir deutlich besser als Chris Roberts Wing-Commander-Saga. Daß Erin mit weniger Klischees auskommt, sieht man schon an der Besetzungsliste: Die Namen Prochnow, Hurt und McCallum liest man nicht im Abspann jedes x-beliebigen Science-fiction-Films. Und das Drehbuch für die Videos stammt auch nicht von der zweiten Riege: Diane Duane hat sich mit guten Star-Trek-Romanen und eigenen Werken oft in die New-York-Times-Bestsellerliste geschrieben. Nur einen riesigen Fehler hat sich Erin erlaubt: Da macht man tolle Filmsequenzen in düsterem Film-Noir-Charakter und verpfuscht sich die Atmosphäre mit krampfhaft komischen Texten in der Bibliothek und den Wingmen-Beschreibungen. Ich mag Humor, aber in die mühsam aufgebaute Darkening-Szenerie paßt er einfach nicht.

Ach ja, da war ja noch das Spiel selbst: eine schmissige Verbesserung des Elite/Privateer-Prinzips, die sich flott und kurzweilig gibt. Schöne Missionen, übersichtliches Spielfeld und die prima eingeflochtene Handlung können mich begeistern. Eine schöne Balance haben die Entwickler beim Handeln getroffen: Wer brav die Nachrichten liest, macht oft genug gute Schnäppchen und muß sich nicht allzuviel anstrengen.

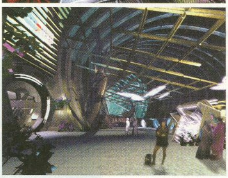
GOLD PLAYER



Die 3D-Übersichtskarte des Tri-Systems ist etwas gewöhnungsbedürftig. ▶

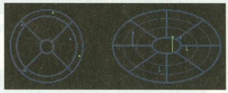






Jeder Raumhafen hat seine eigene Grafik: Hier die Stationen auf Hades, Hephaestus und Janus IV.

Über nur vier Schiffstypen aus Privateer kann The Darkening nur lächeln. Insgesamt 18 Modelle stehen Ihnen hier zur Auswahl, von einer 10 000 Credits teuren Mühle namens Straith bis hin zum schweren Jäger Danrik für satte 250 000 Credits. Die einzelnen Schiffe unterscheiden sich nicht nur in Panzerung oder Geschwindigkeit. Fast noch wichtiger ist die Anzahl der möglichen Geschütze und Raketen. Sieben verschiedene Kanonen und neun unterschiedliche Raketensysteme stehen Ihnen zur Auswahl. Ebenfalls schiffsspezifisch sind Haltevorrichtungen für sogenannte Module wie Raumminen und leistungsstärkere Schutzschildgeneratoren, aber auch Spezialgeräte. Dazu gehören Kühlaggregate für das Waffensystem genauso wie der Reparaturroboter, ein besserer Nachbrenner oder ein leistungsfähigerer Schutzschild. Neu sind der »Warp Shield«, der Sie für kurze Zeit unverwundbar macht, eine BSE-Einheit (keine Kuh, sondern ein Binary Sickness Emitter), die per Computervirus gegnerische Schiffe lahmlegt, und eine Atombombe. Diese macht kurzen Prozeß mit allen Schiffen in der näheren Umgebung. Sie entkommen dem elektromagnetischen Impuls dadurch, daß die Bombe Sie kurz vor der Detonation ein paar Sekunden in die Zukunft katapultiert. Andere Spezialgeräte winken bei erfolgreich absolvierten Missionen, und auch die Waffen werden erst nach und nach entwickelt. Das Cockpit Ihres Schiffs wird nicht angezeigt. Wie schon in »Wing Commander 4« blicken Sie immer im Vollbildmodus ins All, bei Bedarf werden Funksprüche oder andere Daten eingeblendet.



Das Radar kann wahlweise auf einen Elite- oder einen Wing-Commander-Modus geschaltet werden.

Der Kauf und die Ausrüstung Ihres Schiffs hat Ihr Konto fast völlig geleert. Um es wieder aufzufüllen, stehen Ihnen mehrere Möglichkeiten offen. Da wäre zuallererst der Handel mit legalen und nicht ganz so legalen Waren, die es auf jedem Planeten, Mond oder jeder Handelsstation gibt. Aus sieben Warengruppen wie Luxusgütern oder Erzen dürfen bis zu fünf verschiedene Materialtypen eingeladen werden. Logisch betrachtet, gab es bei

MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Um allen Mißverständnissen gleich vorzubeugen, eins vorweg: Auch ich habe mit The Darkening jede Menge Spaß gehabt. Trotzdem sind mir einige Dinge sauer aufgestoßen, weshalb ich die Höchstwertung verweigern muß. So ist es vielleicht realistisch, zwischen den Planeten immer mehrere Sprungpunkte abklappern zu müssen, rein spielerisch geht es mir aber sehr schnell auf die Nerven. Außerdem finde ich den Handelsteil aufgesetzt und, abgesehen vom Aufrüsten des eigenen Raumers, eher überflüssig. Der Reiz, das Spiel nach dem Ende der Geschichte als Handelssimulation à la Elite weiterzuspielen, ist dürftig niedrig. Was bleibt, ist ein Wing Commander 4 1/2, dem es auf die Dauer an Biß fehlt. Zugegeben, die Grafik ist auch auf kleineren Pentiums ausreichend schnell und durch die Lichteffekte recht hübsch. Doch das dearart aufgebaute Flair geht teilweise auf den Stationen wieder verloren, wenn sich auf dem Bildschirm vorhandene Personen oft nicht ansprechen lassen. Außerdem sind einige Menüs ein wenig zu künstlerisch geraten. Das alles macht The Darkening nicht schlecht, nur ist mir Lichtjahre vom ersehnten Oberhammer entfernt.

IM VERGLEICH

	THE DARKENING	PRIVATEER	FIRST ENCOUNTERS
Präsentation	Sehr gut	Gut	Sehr schlecht
Spieltiefe	Gut	Gut	Schlecht
Ausstattung	Durchschnitt	Durchschnitt	Durchschnitt
Komfort	Gut	Gut	Schlecht
Multiplayer	nicht v.	nicht v.	nicht v.
Wertung	★★★★★	★★★★	★

Privateer 2: The Darkening besitzt im Vergleich zum Vorgänger ein erheblich kleineres Spieluniversum. Selbst das bugverseuchte First Encounters, der offizielle (zweite) Nachfolger zum Kultspiel Elite, kann mit unzähligen Sonnensystemen aufwarten. Dabei werden die Planeten allerdings zufallsgesteuert erschaffen, von Atmosphäre kann keine Rede sein. Da können auch rund 100 Videoschnipsel nichts mehr ausrichten, die ohne Relevanz nur schmückendes Beiwerk sind. Die Spielwelt von Privateer mit den vier Quadranten besitzt genau das richtige Format: groß genug, um komplett durchforstet zu werden, klein genug, damit die Motivation dazu nicht flöten geht. Dazu die Origin-typischen Gespräche mit anderen Piloten und im Raumhafen, verknüpft mit der Story um ein geheimnisvolles Artefakt. The Darkening setzt noch mal einen drauf: In hochkarätigen Videos werden Geschichte und einige Missionen erzählt. Weitere Missionstypen und Detailverbesserungen, die es beim Vorgänger so noch nicht gab, motivieren nachhaltig. Das Fliegen durchs All ist nur bei First Encounters extrem simulationslastig – Privateer 1 und 2 bieten auch Nicht-Actionexperten eine Chance.

Spiele-Test

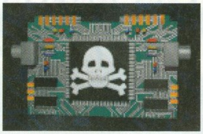

SIE WERDEN NIE WIEDER
MIT GESCHLOSSENEN
AUGEN SCHLAFEN...
PHANTASMAGORIA II
LABOR DES GRAUENS
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com
SIERRA®

»Elite« und Privateer immer ein kleines Problem: Wie konnte der wackere Freihändler Tonnen um Tonnen an wertvollen Gütern in sein kleines Raumschiff quetschen, ohne daß dieses auch nur im Geringsten an Manövriereinbußen oder erhöhtem Energiebedarf zu leiden hatte? Diese Frage löst The Darkening elegant: Mieten Sie einfach einen Frachter. Sechs verschiedene Typen stehen parat, die sich in Ladekapazität, Geschwindigkeit und Bewaffnung unterscheiden. Leider sind die Frachter beim Abwehren von Angreifern nicht die Wendigsten. Hier hilft ein Wingman aus. Diese Begleiter können Sie im Raumhafen anheuern und im All in einer Art »Wing Commander Light« auf Ihr Ziel hetzen oder zum Flügel zurückbeordern. Sparen Sie nicht am falschen Ende: Geleitschutz, der für einen geringen Sold arbeitet, verliert in der Hitze des Gefechts öfter als ein alter Recke den Überblick und rammt am Ende noch versehentlich Ihr Schiff. Ist das Leben eines ehrbaren Händlers nichts für Sie, beginnen Sie einfach eine Karriere als Pirat und machen Jagd auf harmlose Frachter. Praktischerweise ist ein Traktorstrahl zur Bergung von heimatlos herumtreibender Ladung, den Sie auch in zahlreichen Missionen benötigen, serienmäßig in Ihr Raumschiff eingebaut.



Auf Crius unterbreitet Ihnen Xavier Shoudi alias Jürgen Prochnow ein illegales Angebot.

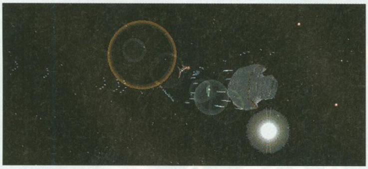
Aufträge sind das Salz in der Weltraumsuppe. Wenn Sie während eines langweiligen Transportfluges die Notfallfrequenzen abhören, flattert Ihnen öfters eine E-Mail ins Cockpit. Darin geht es meistens um die Wiederbeschaffung von Mensch und Material, die durch Unfälle oder Angriffe das Raumschiff unfreiwillig verlassen haben und in einer Notfallkapsel ihrer Rettung harren. Über die Kommunikationssysteme stehen Ihnen auf jedem Planeten eine Reihe von verschiedenen Aufträgen zur Auswahl. Von Patrouillenflügen, Begleitschutzmissionen, einem Angriff auf Piraten oder der Verteidigung eines manövrierunfähigen Schiffes über die Wiederbeschaffung gestohlener Waren bis hin zu Geheimaufträgen der CIS geht das Spektrum. Lassen Sie sich mit der Erfüllung zu lange Zeit, entzieht Ihnen Ihr Auftraggeber in einer bösen Nachricht die Mission, oder teilt mit, daß die zu rettende Person inzwischen tot geborgen wurde. Ab und zu erreichen Sie auch Spezialaufträge. Beispielsweise fordert die »Liga der vereinigten Jäger des Tri-Systems e.V.« Sie zum sportlichen (und tödlichen) Wettstreit heraus. Wenn Sie gegen insgesamt zehn Ligamitglieder erfolgreich bestehen können, sind Sie um 12 000 Credits reicher. Ein anderes Mal werden Sie von einem Senator um Hilfe gebeten, dessen Tochter von einem Verrückten entführt wurde. Um sie wiederzufinden, müssen Sie eine Reihe von Denksportaufgaben lösen. Die Lösungszahlen führen Sie zu einer Reihe von Navigationsbojen, an denen schon die nächsten Aufgaben auf Sie warten. Besonders schick sind natürlich Aufgaben, die per Video an Sie herangetragen werden. So meldet sich Xavier Shoudi alias Jürgen Prochnow per E-Mail bei Ihnen und bittet um ein Treffen in der Surgeons-Blunder-Bar auf Crius. Dort eröffnet er Ihnen, daß er eine Eskorte für einen Waffentransporter nach Karatikus benötigt, und dafür auch kräftig ins Portemonnaie greifen will.



Eine 3D-Grafikkarte? Nein, ein BSE-System; unten eine Atombombe für harte Zeiten.



Neben all diesen Ereignissen geht die Rahmenhandlung, die Suche nach Ihrer Identität, weiter. Bei einem Besuch auf Crius zeigt sich ein gewisser Dr. Loomis nicht sehr auskunftsfreudig. Er war zusammen mit der bei Ihrer Entführung getöteten Dr. Frevel für Ihre Wiederherstellung verantwortlich. Später bekommen Sie dann doch eine E-Mail von ihm, in der er Ihnen den Namen des Schiffes verrät, in dem Ihre Kühlkapsel gefunden wurde. Mit diesem Wissen begeben Sie sich in eine Kommunikationskabine und finden über Bibliothek eine Bergungsfirma heraus, die das Schiff seinerzeit entsorgt hat. Sie müssen die Haupthandlung nicht unbedingt schnurstracks durchspielen, sondern können auch beliebig lange an der Verbesserung Ihres Schiffes arbeiten. Rund 60 Schauspieler gaben sich für die Videoproduktionen von The Darkening ein Stelldichein, wohl mit ein Grund für die immen-



Spektakuläre Außenansichten sind wie beim Vorgänger jederzeit abrufbereit.



Über die Kommunikationskabinen haben Sie Zugang zum Schiffshändler, dem Auftragsbrett, der elektronischen Bibliothek, der Warenbörse und den letzten Nachrichten.





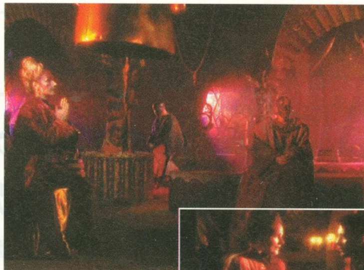


Drei der insgesamt 18 verschiedenen Schiffstypen: die lahme Straith, der wendige Schamane und der bullige Danrik.

sen Darkening-Produktionskosten von fünf Millionen Dollar. Neben Jürgen Prochnow sind das unter anderem John Hurt (Alien), Amanda Pays (Max Headroom), David McCallum (Solo für O.N.K.E.L.) oder Christopher »Ripper« Walken. In der deutschen Version spricht Prochnow sich selbst, die anderen Stars werden durchweg von ihren deutschen Stimmen oder anderen bekannten Synchronsprechern übernommen.

Auch im Weltall sieht es sehr gut aus: Der Flug von Planet zu Planet wird in wunderschöner Super-VGA-Grafik in einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten dargestellt. Explodierende Schiffe zerbersten in mehrere Teile, die wiederum in einer gewaltigen Detonation verschwinden. Allerdings werden auch Großraumschiffe nur in einer einzigen Explosion, nicht, wie man annehmen könnte, einer ganzen Kaskade von Feuerbällen in ihre Einzelteile zerlegt.

Im Vergleich zum Vorgänger sind die Funksprüche in The Darkening statisch – zum gesprochenen Text gibt es lediglich ein Standbild. Selbst »nur« eine Animation des Gesprächspartners hätte zur Erhöhung der Atmosphäre beigetragen. Gleiches gilt für die Wingmen: Da die meisten immer mal wieder auftauchen, hätten individuelle Stimmen für jeden Flügelmann für einen gewissen Vertrautheitsbonus gesorgt. Ein kleines Manko: Die – zugegebenermaßen stark begrenzte -Interaktivität von Privateer, bei dem beispielsweise ein Militärpilot auf verschiedene Funksprüche unterschiedlich reagierte, fehlt beim Nachfolger. Generell können nur mit dem eigenen Frachter oder Flügelmann ein paar Worte gewechselt werden. Alle anderen Schiffen, oder auch den





»Tante« Maria bittet Sie in der Blessed-Brew-Bar auf Bex um einen lukrativen Gefallen.

Stationen und Planeten, müssen erst in Ihre Reichweite kommen. Merkwürdigerweise wird die Schadensanzeige eines anvisierten Ziels selbst dann noch akkurat angezeigt, wenn es sich schon weit über tausend Abstandseinheiten von Ihnen entfernt hat. Auch dessen Hilferufe dringen noch aus dem Lautsprecher. Im Weltraum wabern unheilsschwangere MIDI-Klänge aus den Boxen, die sich je nach Situation ändern.

Landen Sie auf Planeten oder anderen Himmelskörpern, werden Sie oft mit einer kleinen Anflugsequenz auf den Raumhafen belohnt. Im Hafen selbst ertönen stimmungsvolle Ambientegeräusche, auf der Klosterwelt Bex sind das zum Beispiel dumpfe Glockenklänge und verschwörerisches Gemurmel. Die Ortschaften auf den Planeten sind fast schon fotorealistisch zu nennen, kleine Animationen oder eingefügte Personen sorgen für Atmosphäre. Jedoch: Den immer gesprächsbereiten Barkeeper gibt es nicht mehr. Nur, wenn es für eine Mission erforderlich ist, treffen Sie auf redselige Personen. Die oft banalen Sprüche des Wirts haben dafür Einzug in die täglichen Nachrichten gefunden, auch wenn dadurch ein Tick von Atmosphäre verlorengeht. Dafür zeigen kurze, stimmungsvolle Videos den Transfer von Orbit zum jeweiligen Raumhafen oder auch das Umherwandern auf einem Planeten an. Einmal gelandet, darf auch einer von zehn Spielständen gesichert oder geladen werden.

Technik-Tip: Die uns zum Test vorliegende Version weigerte sich standhaft, auf Rechnern ohne originale Pentium-CPU von Intel zu starten. Wir werden in einer zukünftigen Ausgabe nachreichen, ob die Verkaufsfassung die gleichen Inkompatibilitäten aufweist. Auf einem P90 läßt sich das Spektakel jedoch sehr fließend spielen. (ra)

ROLAND AUSTINAT ★★★★★

Erin Roberts hat mit der ersten Eigenproduktion eine reife Leistung vorgelegt. Die Suche nach der eigenen Identität, gepaart mit Raumkämpfen und Missionenvielfalt böte genug Stoff für einen abendfüllenden Kinofilm. Auch die Videos beeindrucken: Kameraführung, Kulissen und Synchronisation sind höchst professionell – den Schauspielern macht es sichtlich nochmal soviel Spaß, vor der Kamera zu agieren. Die etwas heftige Kritik von Kollege Michael kann ich nur bedingt teilen. Sicher ist die Handelssimulation nicht hyperkomplex, aber dafür gibt es doch die unzähligen verschiedenen Missionen, die sehr abwechslungsreich gestaltet sind und durch die gelegentlichen Videos motivieren. Grandiose Ideen wie die Transportschiffe oder Flügelmänner bringen neuen Schwung: Wenn im schweren Gefecht auch noch ein Hilferuf vom Frachter kommt, rächt es sich, nicht einen dicken Brummer mit eigenen Bordkanonen gemietet zu haben. Bis man mit dem dicksten Schiff durch das Tri-System kreuzt, vergehen schon einige Wochen. Allerdings hätte die Darkening-Welt vielleicht noch einen Tick abwechslungsreicher oder ausgedehnter sein können. Ich denke da beispielsweise an Asteroidenfelder oder ein komplett anderes Sonnensystem.

PRIVATEER 2: THE DARKENING

Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	●●③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★★ MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★★★

WOW!

Versand

Liegnitzer Straße 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
(0 81 42) 5 96 40

Fax
(0 81 42) 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

Bestellannahme

Mo.–Do. 9[00]–18[00] h,
Fr. 9[00]–17[00] h

ERWEITERTE BESTELLANNAHME IM DEZEMBER: SAMSTAGS: 9.00 – 15.00 UHR

Versand Service GmbH

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT.	59,90
MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT.	39,90
MEPHISTO PC SCHACHSCHULE K.D.	39,90
TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5"	29,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS KOMPL. DT.	**79,90**
3 D ULTRA PINBALL DT. ANLEITUNG	39,90
5TH MUSKETEER TOUCHE	**29,90**
7TH GUEST	19,90
11TH HOUR KOMPL. DT.	45,90
ABSOLUTE PINBALL DT. ANL. 21TH CENTURY	**59,90**
ABUSE KOMPL. DT.	65,90
ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA -	14,95
ACROSS THE RHINE POWERPLUS DT. ANLEIT.	29,90
ACTION SOCCER DELUXE INCL. GAMEPAD K.D.	**35,90**
AD & D BLOOD & MAGIC KOMPL. DEUTSCH *	79,90
AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS	69,90
AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN)	85,90
AIR BUCKS DT.ANLEITUNG	29,90
AIRWARRIOR II KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH	79,90
ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT.	39,90
ALIEN INCIDENT DT. ANLEITUNG	49,90
ALIEN TRILOGY DT. ANLEITUNG	**79,90**
ALIEN VIRUS KOMPL. DEUTSCH	35,90
ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 K.D.	69,90
AMERIKA 1861–1865 (WHITE LABEL) K. D.	29,90
AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH	79,90
AMERICAN DREAM KOMPL. DEUTSCH *	**49,90**
ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH	69,90
ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG	24,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ADV. KOMPL. DT.	**19,90**
ARMORED FIST KOMPL. DT.	35,90
ARMORED FIST 2.0 – NOVALOGIC– *	**79,90**
ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH	54,90
ASSASSIN 2015 DT. ANLEITUNG *	79,90
ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT.	69,90
A-TRAIN KOMPL DEUTSCH (WHITELABEL)	24,90
ATARI 2600 ACTION PACK VOL II	24,90
ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH	69,90
AWARD WINNERS GOLD COLLECTION	29,90
AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH	69,90
BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANL.	79,90
BAD MOJO DT. ANLEITUNG	**29,90**
BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A.	29,90
BAKU BAKU ANIMAL DT. ANLEITUNG	49,90
BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT.	**79,90**
BARYON DT. ANLEITUNG	59,90
BASEBALL PRO 96 SEASON –SIERRA–	69,90
BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG	29,90
BATTLEBEAST DT. ANLEITUNG	**24,90**
BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH	29,90
BATTLEGROUND: SHILO (EMPIRE)	**69,90**
BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE)	59,90
BATTLEGROUND: WATERLOO (EMPIRE)	59,90
BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE)	59,90
BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D.	29,90
BATTLEISLE 3 INCL.. LÖSUNGSBUCH K.D.	49,90
BATTLERACE DT. ANLEITUNG	65,90
BATTLES IN TIME (QQP)	69,90
BEDLAM DT. ANLEITUNG	**75,90**
BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG	29,90
BETRAYAL IN ANTARA (DT. ANLEITUNG) *	**79,90**
BIING! KOMPL. DT.	59,90
BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
BIRTHRIGHT DT. ANLEITUNG *	**79,90**
BLAM! MACHINEHEAD DT. ANLEITUNG	**75,90**
BLEIFUSS KOMPL. DT.	49,90
BLEIFUSS 2 KOMPL. DEUTSCH *	**59,90**
BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH	59,90
BODSOCCER KOMPL. DEUTSCH *	59,90
BOONG KOMPL. DEUTSCH	49,90
BRAINDEAD 13	19,90
BUBBLE BOBBLE DT. ANLEITUNG	65,90
BUG! DT. ANLEITUNG	**59,90**
BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.	24,90
BUNDESLIGA MANAGER 97 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
BURNING STEEL 4 DT. ANL.	39,90
CAESAR I DT. ANLEITUNG	29,90
CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH	49,90
CARIBBEAN DISASTER K. D.	19,90
CATZ –YOUR COMPUTER –PETZ–	29,90
CAVELAND DT. ANLEITUNG	59,90
CHAOS OVERLORD KOMPL. DT.	69,90
CHESSMASTER 5000 WIN95	69,90
CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖS. K.D.	39,90
CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT.	69,90
CIVILIZATION II ENGL. VERSION	69,90
CIVILIZATION II K. D. INC. LÖSUNGSBUCH	89,90
CIVILIZATION II TOOLKIT (WALNUTCREEK)	**19,90**
CIVILIZATION –POWERPLUS–	24,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE KOMPL. DEUTSCH	69,90
CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE-	39,90
CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH *	69,90
CLIF DANGER DT. ANLEITUNG	49,90
CLOSE COMBAT –MICROSOFT–	**79,90**
CLUEDO MASTERDETECTIVE –HASBRO– K.D. *	69,90
COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 K.D.	39,90
COMANCHE 3.0 –NOVALOGIC– *	**79,90**
COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE	39,90
COMMAND & CONQUER: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH *	**89,90**
COMMAND&CONQUER COMPANION (100 LEVELS)	29,90
COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNG	89,90
COMMAND & CONQUER MISSIONS/SCENERYS	29,90
COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS.	29,90
COMMODORE C64 ACTION PACK	19,90
CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT.	79,90
CONQUEST OF THE NEW WORLD K. D.	65,90
CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG	24,90
CREATURES KOMPL. DEUTSCH *	**69,90**
CRUSADE (GREENWOOD) K. D.	39,90
CRUSADER –NO REGRET– ENGL. VERSION	**59,90**
CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT.	65,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
CYBERIA	29,90
CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG	69,90
CYBERMAGE –DARKLIGHT AWAKENING– K. DT.	29,90
CYBERSPEED DT.ANL.	19,90
CYBERSTROM MISSIONFORCE KOMPL. DT.	**79,90**
DAEDALOUS ENCOUNTER KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
DAGGERFALL ENGL. VERSION	**99,90**
DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *	69,90
DARK SEED 2 KOMPL. DEUTSCH *	59,90
DAS AMT KOMPL. DT.	45,90
DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG	69,90
DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- K. DT.	35,90
DAYTONA USA DT. ANLEITUNG *	69,90
DEADLY TIDE –MICROSOFT–	**79,90**
DEADLINE DT. ANLEITUNG	45,90
DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
DER MEISTER KOMPL DEUTSCH	**29,90**
DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT.	19,90
DER PRODUZENT KOMPL DEUTSCH	64,90
DER REEDER KOMPL. DT.	24,90
DESCENT DT. ANL.	29,90
DESCENT 2 DT. ANL.	69,90
DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE	24,90
DESTRUCTION DERBY DT. ANL.	85,90
DIABLO DT. ANLEITUNG *	69,90
DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNG K. DT	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: ARDENNEN KOMPL. DT.	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: GETTYSBURG K. D. *	79,90
DIE GROSSE SCHLACHT: SHILO KOMPL. DT.	**79,90**
DIE GROSSE SCHLACHT: WATERLOO K. D. *	79,90
DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG *	**75,90**
DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE K. DT.	29,90
DISCWORLD KOMPL. DT.	69,90
DISCWORLD 2 –MISSING PRESUMED–D.A. *	74,90
DOMINION KOMPL. DEUTSCH *	**75,90**
DOWN IN THE DUMPS KOMPL. DEUTSCH *	75,90
DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT.	39,90
DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT.	29,90
DSA II: STERNENSCHWEIF K. D.	29,90
DSF FUSSBALLMANAGER KOMPL. DEUTSCH *	85,90
DOGZ - SCREENSAVER -	29,90
DRAGONHEART: FIRE & STEEL WIN95 *	**69,90**
DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT.	29,90
DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 K. D. *	85,90
DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG K. D.	35,90
EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT.	69,90
EARTH WORM JIM -ACTIVISION-WIN95 K.D.	59,90
EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH	29,90
EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH	79,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH	24,90
ELISABETH I INCL. LÖSUNG K. D.	69,90
ENEMY NATIONS KOMPL. DEUTSCH *	75,90
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	29,90
F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000)	69,90
F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG	19,90
F 15 STRIKE EAGLE III –POWERPLUS–	19,90
F-22 LIGHTNING 2 –NOVALOGIC– ENGL. VERSION	79,90
F-22 LIGHTNING 2 – NOVALOGIC– DT. VERSION	79,90
FADE TO BLACK CLASSICS KOMPL. DEUTSCH	29,90
FABLE –DAS FANTASY ADVENTURE– KOMPL. DT.	75,90
FANTASY GENERAL - SSI - K. D.	65,90
FAST ATTACK KOMPL. DT.	65,90
FATAL RACING DT. ANLEITUNG	35,90
FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT.	49,90
FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)	19,90
FIFA 97/WINDOWS 95 KOMPL. DEUTSCH	85,90
FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95)	65,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN K. D.	39,90
FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT.	35,90
FLYING CORPS *	69,90
FLIGHT COLLECTION INCL. WINGS OF GLORY F14 FLEETDEFENDER, 1942 PACIFIC A.W.	**19,90**
FLIGHTSIMULATOR 6.0/WIN 95 *	99,90
FLUGSIMULATOR 5,1 KOMPL. DEUTSCH	99,90
FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY HONK KONG	39,90
FS5.1 SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A.	69,90
FS5.1, SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK	69,90
FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL.	65,90
FS 5.1 SCENERY MADRID	49,90
TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A.	89,90
BAO-FLIGHT SHOP FS5.1 DT. ANL.	79,90
FS5.1 RESCUE AIR 911 – APOLLO –	**69,90**
FS 5.1 APOLLO COLL. -AIRBUS–	49,90
FS 5.1 APOLLO COLL. -BOEING–	49,90
FS 5.1 APOLLO COLL. -GREAT AIRLINES–	49,90
FS 5.1 APOLLO COLL. -BUSINESS JETS–	49,90
FS 5.1 SCENERY EUROPE I (D,A,CH,NL)	59,90
FS 5.1 SCENERY EUROPE II (F,L,KORSIKA)	59,90
FS 5.1 FSFX UPGRADE KIT	69,90
FS 5.1 MÜNCHEN II MULTIMEDIA SCENERY	59,90
FS 5.1 REAL FLIGHT ADVENTURE "PILOT"	65,90
FS 5.1 SCENERY CANARY ISLANDS	59,90
FS 5.1 SCENERY RIO DE JANEIRO	49,90
FS 5.1 SWISS AIRCRAFT COLLECTION	49,90
FLINTSTONES SCREENSAVER WIN & MACINTOSH	24,90
FLOTTENMANÖVER WIN95 KOMPL. DEUTSCH *	69,90
FORMEL 1 DT. ANLEITUNG *	69,90
FORMULA ONE GRAND PRIX (POWERPLUS)	19,90
FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.	**79,90**
FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD	**289,90**
FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH	29,90
FREDDY PHARKAS DT. ANL.	19,90
FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D.	129,90
FRONT PAGE SPORTS: FOOTBALL 97	**69,90**
FUNSOFT STRATEGIE ED.: KAISER DE LUXE, JAGGED ALLIANCE, ASCENDANCY KOMPL. DT.	**59,90**
FX FIGHTER DT. ANLEITUNG	29,90
FX FIGHTER TURBO DT. ANLEITUNG *	65,90
GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH	29,90
GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH	65,90
GENE WARS KOMPL. DEUTSCH	75,90
GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D.	29,90
GOBLIINS 3	29,90
GOLDEN GATE KILLER KOMPL. DEUTSCH	69,90
GRAVIS GAME PAD INCL. FIFA SOCCER 96 & NHL ICEHOCKEY 96 KOMPL. DEUTSCH	**59,90**
GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF D.A.	49,90
GRID RUN DT. ANLEITUNG *	**59,90**
HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	34,90
HARDBALL 4	39,90
HARDLINE KOMPL. DEUTSCH	59,90
HARPOON 97 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
HARVESTER	**99,90**
HAVE A N.I.C.E. DAY KOMPL. DEUTSCH *	**65,90**
HELLBENDER –MICROSOFT–	**79,90**
HEROES OF MIGHT & MAGIC K.. D.	59,90
HEXAGON KARTELL KOMPL. DEUTSCH *	69,90
HEXEN DT. ANL.	39,90
HIND KOMPL. DEUTSCH	**75,90**
HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC K. D.	19,90
HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH	24,90
HOLIDAY ISLAND KOMPL. DEUTSCH *	**85,90**
HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG	29,90
HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH	39,90
HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT.	59,90
HUGO SCREENSAVER	35,90
HUGO 4 KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
HUMAN RECALL KOMPL. DEUTSCH	29,90
HYPERBLADE DT. ANLEITUNG *	**85,90**
I HAVE NO MOUTH, BUT I MUST SCREAM D.A.	39,90
iM1 A2 ABRAMS PANZER K.. D. *	89,90
INCA I KOMPL. DEUTSCH	29,90
INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS	24,90
INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - K.D.	35,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	24,90
INDY CAR RACING II WIN95/MAC DT. ANLEITUNG	**29,90**
INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL. *	79,90
JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT.	39,90
JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES ENG. VERS.	**99,90**
JOHN MADDEN FOOTBALL 97 DT. ANL. *	89,90
JORDAN IN FLIGHT CLASSIC	29,90
JOURNEYMAN PROJECT TURBO	24,90
JURASSIC PARK	24,90
KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D.	69,90
KICK OFF 1996 (VIRGIN) WIN 95 DT. ANL.	39,90
KINGS QUEST COLLECTION 1-6	45,90
KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT.	34,90
KLICK N PLAY KOMPL. DEUTSCH	29,90
KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT.	29,90
KOLUMBUS CHRISTOPH K. DT.	24,90
KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANL.	34,90
KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- K. DT.	24,90
LANDS OF LORE DT. ANL.	34,90
LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *	89,90
LAST DYNASTY KOMPL. DT.	29,90
LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION	29,90
LEISURE SUIT LARRY 7: YANK HERS AWAY *	**79,90**
LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL.	39,90
LEMMINGS 3 –A N W. OF LEMMINGS- D.A.	29,90
LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD	49,90
LINKS LS DT. HANDBUCH	89,90
LITIL DIVIL	19,90
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSIC KOMPL. DT.	29,90
LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH	24,90
LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA)	29,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE INK. INDY 4 / - DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	59,90
M1 TANK PLATOON	14,90
M.A.X. KOMPL. DEUTSCH *	79,90
MAD NEWS KOMPL. DEUTSCH	**19,90**
MAGIC CARPET PLUS INC. HIDDENWORLDS K.D.	29,90
MAGIC THE GATHERING *	69,90
MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 K. DT.	**29,90**
MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH *	85,90
M.A.G.! KOMPL. DT.	79,90
MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL.	29,90
MASTER OF ORION 2 *	**79,90**
MDK: KOMPL. DEUTSCH *	**79,90**
MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION K. DT.	85,90
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES	85,90
MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL.	79,90
MEGA PACK VOL 6 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.	79,90
MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG	59,90
MEPHISTO GENIUS 2,0 DT. HANDB.	34,90
MEPHISTO GENIUS 3.5 WIN 95 *	79,90
MEPHISTO SCHACHLEHRER VERS. 2 KOMPL. DT.	69,90
MICROCOSM	9,90
MIGHT & MAGIC 3-5 KOMPL. DEUTSCH	39,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH	29,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT.	39,90
MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT.	59,90
MONSTERTRUCK MADNESS –MICROSOFT–	**79,90**
MONTY PYTHON – RITTER DER KOKUSNUSS –	69,90
MONTY PYTHON ZEITVERSCHWENDUNG	29,90
MORTIMER (WIN95) – LUCAS ARTS –	65,90
MUPPETS INSIDE DT. ANLEITUNG	65,90
MYST KOMPL. DEUTSCH	59,90
NASCAR RACING DT. HANDBUCH	**29,90**
NASCAR TRACK PACK	29,90
NASCAR RACING 2 DT. ANLEITUNG *	79,90
NAVY STRIKE	29,90
NBA LIVE 96 DT. ANL.	85,90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.	29,90
NECRODOME *	69,90
NEED FOR SPEED SPEC. EDIT. DT. HANDB.	79,90
NETWORKS A4 K OMPL. DEUTSCH	39,90
NHL ICEHOCKEY 94 DT. ANLEITUNG	9,90
NHL ICEHOCKEY 1997 KOMPL. DEUTSCH	**79,90**
NIHILIST DT. ANLEITUNG	75,90
NOCTROPOLIS KOMPL. DT.	9,90
NORMALITY INC. KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH	75,90

CD-ROM-GAMES

Titel	Preis
NORTH & SOUTH	19,90
OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG	65,90
OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG	65,90
ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG	59,90
ORIONBURGER DT. ANLEITUNG *	79,90
OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH	29,90
OVERLORD	**19,90**
PANZER DRAGOON DT. ANLEITUNG *	69,90
PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG	29,90
PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH	34,90
PC-DART INCL. DARTSCHEIBE	**299,00**
PC GAMES CHEAT	29,90
PBA BOWLING (WIN95)	55,90
PERFECT PINBALL DT. ANLEITUNG	19,90
PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A.	29,90
PGA TOUR GOLF 94 DT. ANLEITUNG	9,90
PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER	39,90
PHANTASMAGORIA 2 *	**79,90**
PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) D. A.	39,90
PINBALL CONSTRUCTION KIT DT. ANL.	65,90
PIRATES! GOLD KOMPL. DEUTSCH	**29,90**
PITFALL -MAYAN ADVENTURE-(WIN 95) K.D.	29,90
PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH	24,90
PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH	69,90
POLE POSITION F1 KOMPL. DT.	69,90
POLICE QUEST COLLECTION	69,90
POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL.	79,90
POLICE QUEST 4 KOMPL DEUTSCH	24,90
POOL CHAMPION	69,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D. A.	29,90
POWERPLAY HOCKEY DT. ANLEITUNG	59,90
PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG	24,90
PRINCE OF PERSIA COLLECTION DT. ANL.	29,90
PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG	29,90
PRIVATEER 2 -THE DARKENING- K. D. *	**85,90**
PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖS.	34,90
PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL.	69,90
PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG	49,90
PSYCHO PINBALL	**29,90**
PUPPEN, PERLEN & PISTOLEN KOMPL. DT. *	69,90
QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4	65,90
RADIX DT. ANLEITUNG	54,90
RAILROAD TYCOON DE LUXE KOMPL. DEUTSCH	19,90
RALLYE RACING 97 DT. ANLEITUNG	**75,90**
RAMA –RENDEZVOUS IM WELTRAUM– K.D. *	79,90
RAN SOCCER KOMPL. DT.	79,90
RAN TRAINER 1 KOMPL. DT.	24,90
RAN TRAINER 2 KOMPL. DT.	79,90
RAYMAN DT. ANLEITUNG	39,90
REALMS OF THE HAUNTING DT. ANLEITUNG *	79,90
REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL	39,90
REBEL ASSAULT II KOMPL. DT.	85,90
RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH	69,90
RETURN TO ZORK DT. ANL.	29,90
RIDDLE OF MASTER LU INCL. LÖSUNG K.D.	**79,90**
RIPPER KOMPL. DT.	79,90
RISE 2: THE RESURRECTION K. DT.	29,90
RISIKO WIN95 KOMPL. DEUTSCH *	69,90
ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH	59,90
ROBOTRON „X" *	**69,90**
ROYAL FLUSH PINBALL DT. ANLEITUNG	**29,90**
RÜSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH	29,90
S-ZONE (800 STADTE FÜR SIM CITY 2000!!)	29,90
SAFECRACKER DT. ANLEITUNG *	79,90
SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE	39,90
SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D.	29,90
SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT.	39,90
SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH	69,90
SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D.	69,90
SCORCHER *	**59,90**
SCHLEICHFAHRT LIMITED INCL. ARMBANDUHR	**79,90**
SEAWOLF SSN 21	24,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE	24,90
SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH	19,90
SEGA RALLY DT. ANLEITUNG *	69,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO EDITION	54,90
SHADOAN/WIN95 DT. ANLEITUNG	85,90
SHADOW OF THE COMET K. DT	29,90
SHADOW OF THE SERPENT RIDERS	69,90
SHADOWCASTER DT. ANLEITUNG	**15,90**
SHANGHAI GREATEST MOMENTS K. D.	29,90
SHANNARA KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB.	75,90
SHATTERED STEEL KOMPL. DEUTSCH	**69,90**
SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG	59,90
SHERLOCK HOLMES 2: ROSE TATTOO	79,90
SHERLOCK HOLMES LOST FILES CLASSIC	24,90
SHIVERS & MAUSMATTE	19,90
SHOCKWAVE ASSAULT WIN95 KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	29,90
SIEDLER 2 DATA CD KOMPL. DEUTSCH *	**34,90**
SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.	**69,90**
SILENT HUNTER KOMPL. DT.	79,90
SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH	85,90
SIM ANT KOMPL. DEUTSCH	24,90
SIM CITY CLASSIC KOMPL. DEUTSCH	24,90
SI CITY 2000 CD COLLECTION KOMPL. DT.	**89,90**
SIM COPTER WIN95 *	**75,90**
SIM FARM KOMPL. DEUTSCH	24,90
SIM LIFE KOMPL. DEUTSCH	24,90
SIMON THE SORCERER I K. DT.	29,90
SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.	39,90
SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG	29,90
SOLAR CRUSADE KOMPL. DEUTSCH *	69,90
SONIC CD DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG	59,90
SPACE HULK & SYSTEMSHOCK	39,90
SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS-	85,90
SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH	24,90
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	39,90
SPACE QUEST 6 INCL. LÖS. K. DT.	39,90
SPEED HASTE DT. ANLEITUNG	59,90
STARCONTROL 3	79,90
STAR GLADIATOR DT. ANLEITUNG *	**85,90**
STAR GENERAL WIN95 *	**69,90**

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

KOSTENLOSEN KATALOG GEGEN 3,– DM RÜCKPORTO ANFORDERN **HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!**

Wiedemann

12/1996

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

SCHLEICHFAHRT

GOLD PLAYER

Haben Sie schon immer von einer Zivilisation unter dem Meer geträumt? Von Abenteuern in den unerforschten Tiefen der Ozeane? Wenn ja, dann schließen Sie die Luken, lichten den Anker und gehen mit Blue Byte auf »Schleichfahrt«.



Das Meer aus der Pilotensesselsicht: Das Visier zeigt automatisch den Vorhaltewinkel an, wodurch Sie den Bomber sicher zerstören können.



Bereits im letzten Jahrhundert sahen fortschrittliche Geister die Zukunft des Menschen nicht auf dem Land, sondern tief unter der Wasseroberfläche. Phantasten wie Jules Verne zeigten in »20 000 Meilen unter dem Meer« die Möglichkeiten eines Unterwasserlebens auf. Heute sind diese Ideen weitgehend in Vergessenheit geraten.
Mal abgesehen von Ölbohrplattformen liegen den Menschen bemannte Raumstationen oder Flüge zum Mars näher als die Besiedlung und Nutzung der irdischen Ozeane. Blue Byte hat sich dennoch des interessanten Szenarios angenommen und schickt den Spieler in »Schleichfahrt« auf Tauchstation.



2661 war kein gutes Jahr für die Menschheit. Wenn man es genau nimmt, waren die letzten 600 Jahre ein düsteres Kapitel in der Weltgeschichte. Denn bereits kurz nach der Jahrtausendwende zerstörten zahlreiche Nuklearkriege große Teile der Kontinente. Glücklicherweise gab es eine Handvoll funktionstüchtiger Unterwasserstationen, wohin die Überlebenden der atomaren Katastrophe fliehen konnten. Im Laufe der Zeit etablierte sich eine neue Weltordnung, in der sich im wesentlichen drei Machtblöcke herauskristallisierten. Die demokratisch geführte Atlantischen Föderation liegt im Clinch mit dem monarchistisch aufgebauten Shogunat. Räumlich und politisch dazwischen befindet sich die Clansunion, welche vor allem auf Handel bedacht ist. Daneben vegetieren zahlreiche Outlaws und Verlierer der neuen Ordnung in der Torpedozone, wo sie als Eiweiß-Sammler, Schmuggler oder Dealer ihr karges Dasein fristen. Doch vor Gibraltar soll Gerüchten zufolge eine gigantische Piratenfestung existieren. Und was ein paar verschrobene Wissenschaftler am Südpol im Auftrag der Machina Antarctica treiben, weiß niemand so genau. Allen übergeordnet ist die EnTrOx-Corporation, welche das weltweite Monopol auf das unentbehrliche Helinox-Atemgas besitzt und alle Parteien gleichermaßen beliefert. Außerdem bewahrt dieses private Unternehmen das Geheimnis der Sprungschiff-Technologie, die den Handel mit dem seltenen Gas über weite Strecken erst ermöglicht.

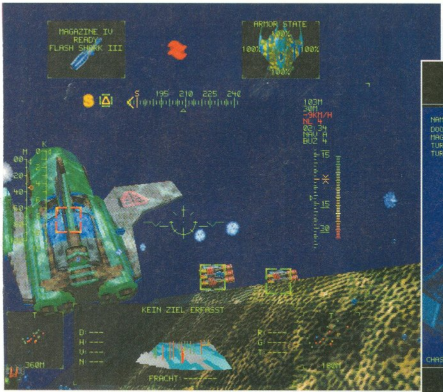


In diesem düsteren Szenario bewegt sich der Söldner Emerald Flint. Gerade erst hat er einen Routineauftrag vermasselt. Ein zu bewachender Schwefeltransporter wurde hinterrücks von Piraten gekapert, und Flint konnte nur mit knapper Not entkommen. Nun ist er auf dem Weg zu seinem Brötchengeber, dem zwielichtigen El Topo. Nach einer gehörigen Standpauke erbarmt sich der dubiose Geschäftsmann des

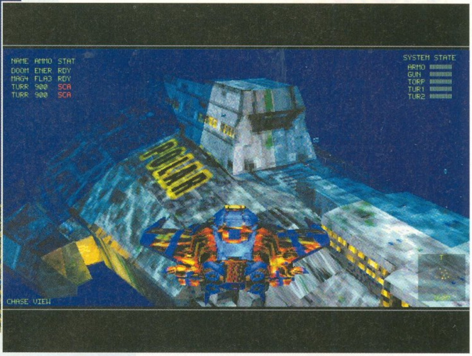


Damit die Grafik auch auf 486ern flüssig abläuft, kann in den rechenzeitsparenden Zweizeilenmodus geschaltet werden.

Spiele-Test



Falls Ihnen die Übersicht im Cockpit zu klein ist, läßt diese sich auch abstellen. Dadurch können wendige Gegner besser in der Zielerfassung behalten werden.



Reinrassige Actionspieler ziehen die Außenansicht der Cockpitperspektive vor.

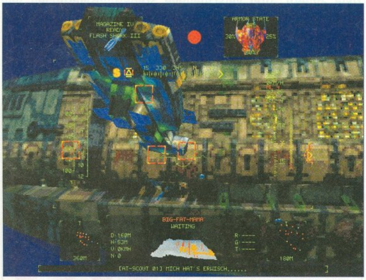
glücklosen Mietkämpfers und läßt ihn in der Nähe seines Domizils Schrott vernichten. Haben Sie den Auftrag angenommen, werden Sie direkt ins Cockpit von Flints Mini-U-Boot verfrachtet. Von dort aus fährt man einen Wegpunkt nach dem anderen ab und zerschießt im Wasser treibende Metallstücke. Das dient als Übung für spätere Einsätze, damit Sie sich mit der Steuerung des submarinen Vehikels anfreunden können. Kaum ist Ihnen das geglückt, werden Sie bereits von einem feindlichen Boot angegriffen, das jedoch nach ein paar beherzten Treffern aus der Bordkanone das Zeitliche segnet. Beeindruckt von diesem heldenhaften Tun weiht El Topo den Spieler in seine dunklen Pläne ein. Denn in dem Frachter befanden sich die Konstruktionspläne der begehrten Sprungschiffe. Da sich damit das Jahrhunderte alte EnTrOx-Monopol brechen ließe, ist dieses Wissen purer Sprengstoff. Für das Auffinden der Blaupausen verspricht der gerissene Händler Flint eine saftige Belohnung. Also macht sich unser Held auf die Suche nach dem Objekt der Begierde. Doch schon bald verselbständigt sich die Handlung und zieht den Spieler in einen Strudel von Ereignissen, in deren weiteren Verlauf die Existenz der gesamten Unterwasserwelt auf dem Spiel steht. Auch weniger weltbewegende Missionen wie die Entführung eines Piratenkapitäns samt Vernichtung seines Stützpunktes halten Sie einige Zeit beschäftigt. Während man des Rätsels Lösung sucht, stößt man auf Einsätze, die nicht unbedingt mit der Haupthandlung verknüpft sind. Manchmal dienen sie nur dazu, Geld zu verdienen, um das zu Beginn spartanisch ausgerüstete Boot mit der Zeit aufzuwerten.



Auf jeder Unterwasserstation befindet sich ein Waffengeschäft, das je nach Größe ein mehr oder weniger reichhaltiges Sortiment



Ein freundlicher Waffenhändler findet sich fast überall und bietet gegen Bares sein Angebot feil.



Ohne Unterstützung hat man gegen diese dicke Station namens »Big Fat Mama« keine Chance.

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Welch ein Quantensprung: Wer behauptet, daß aus Deutschland nur mittelmäßige Spiele kommen, hat Schleichfahrt noch nicht gesehen. In bisher nie dagewesener Grafikpracht geht es über dem Meeresboden rasant zur Sache. Abwechslungsreiche Missionen sorgen dafür, daß man aus dem Spiel so schnell nicht wieder auftaucht.

Was ich als alter Wing-Commander-Fan vermisse, ist ein Hauch mehr Atmosphäre. Die Gespräche an Bord der großen Raumer sind öfter locker-flapsig und wirken nicht so, als würde die Zerstörung des Schiffs unmittelbar bevorstehen. Eine Darstellung des Gegenübers, wenn nicht mit Videos, dann doch mit gezeichneten Figuren à la Wing Commander 2, fehlt auch. Die Funksprüche während der Missionen übersieht man leicht, auch wenn man sie noch einmal aufrufen kann. Warum stehen sie nicht am oberen Bildschirmrand oder werden vorgelesen? Eine kleine Macke hat die Anzeige: Schiffe, die sich nicht in der Bildschirmmitte befinden, verlieren die Zielquadrate. Sind sie sehr weit entfernt, verschwinden sie de facto ganz aus dem Sichtfeld. Dennoch – diese zugegebenermaßen kleineren Mängel können den Spielspaß nicht wesentlich dämpfen. Bleibt zu wünschen, daß Blue Byte auch international die verdiente Beachtung für Schleichfahrt zukommen wird.

GOLD PLAYER

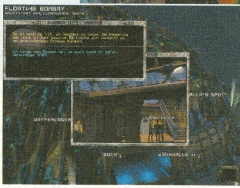
an Knallkörpern bereithält. Dabei stellen 22 Sorten Torpedos den Spieler vor die Qual der Wahl. Einige sind schneller, aber nicht so durchschlagskräftig, dafür machen andere mehr Lärm oder ziehen mit gleißendem Licht die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich. Dazu gibt es verschiedene Magazine für die tödlichen Metallfische, die sich vor allem in den Nachladezeiten unterscheiden, und flächendeckende Clusterbomben. Irgendwann im Laufe der Handlung erhält man eins von drei neuen und wendigeren U-Booten, die sich mit Waffentürmen nachrüsten lassen. Letztere können mit spezieller Software unterschiedlicher Güteklasse bestückt werden, um so völlig unabhängig vom Spieler Gegner oder Torpedos unter Beschuß zu nehmen. Defensivsysteme, wie bessere Panzerungen oder schallabsorbierende Überzüge, runden das Spektrum des angebotenen Equipments ab. Zahlreiche Wohnquartiere, Bars oder Mannschaftsräume bieten Gelegenheit zu einem Plausch. Hier trifft man auf mitteilsame Zeitgenossen, die je nachdem wie man sie anspricht und auf die Antworten reagiert, Neuigkeiten und Aufträge anbieten. Dabei beziehen sich diese Bekanntschaften oft auf Gespräche, die man vorher mit einem ihrer Freunde geführt hat. All die Informationen, die man so sammelt, werden, wie alle noch zu erledigenden Aufträge, peinlichst genau in einer Liste notiert und bei Erledigung dann abgehakt.

Haben Sie sich für eine Mission entschieden, steuern Sie Ihren Kahn durch eine mit Texturen versehene 3D-Polygonwelt, wobei vorgegebene Wegpunkte als Orientierungshilfe dienen. Das Spektrum der Einsätze reicht von »Ich schieße alle Gegner ab«, über Geleitschutzaufträge bis hin zu in mehrere Phasen unterteilten, komplexen Angriffen auf riesige Trägerschiffe oder Unterseebasen. Letztere sind vornehmlich in engen Canyons gelegen und gut geschützt. Vor allem die allgegenwärtigen Wachtürme reagieren vollautomatisch auf alles, was Lärm macht, und erweisen sich als ernstzunehmende Gegner. Da kommen vorhandene Unterwasserströmungen gerade recht, mit denen man sich ohne geräuschintensive Motorhilfe treiben läßt, um unerkannt unmittelbar vor dem Ziel aufzutauchen.

Manchmal läßt sich eine frühzeitige Entdeckung nicht vermeiden. Dann können nur noch ein flinker Ballerfinger, verwinkelte Schluchten und ein paar Krachmacher gegen die Torpedoplage helfen. Müssen Sie in solchen Situationen zudem freundlich gesinnte Bomberschiffe beschützen oder Minenfelder durchqueren, haben Sie hoffentlich noch einen Spielstand für den Fall des Falles parat. Erschwerend kommt hinzu, daß man manchmal über das Kommunikationssystem umdirigiert wird oder sich Einsatzziele ändern. Drei verschiedene Steuerungsmethoden und Schwierigkeitsgrade sorgen neben Trainingsmissionen dafür, daß selbst weniger geübte Weltenretter Emerald Flints Abenteuer glücklich überstehen können. (mic)



Teilweise sind die Gegner extrem groß. Hier neigt sich ein mehrteiliger Transporter seinem Ende entgegen.



Zahlreiche Gespräche in den Unterwasserstationen führen die Handlung weiter und bringen Flint neue Aufträge ein.



MICHAEL SCHNELLE ★★★★★

Ja, ich gebe es zu: Ich bin ein Unterwasserfan. Bereits vor Jahren konnte mich Microproses' Subwar 2050 begeistern. Blue Byte ist es gelungen, schnelle SVGA-Grafik und ein ansprechendes Spieldesign miteinander zu verbinden. Die Welt unter dem Meer wurde wunderschön in Szene gesetzt. Luftblasen blubbern träge durch das Wasser, während heiße Gefechte mit sehr plastischen und phantasievoll gestalteten Feindschiffen toben. Ein weiteres Highlight sind die im Licht heimeliger Explosionen erstrahlenden Gebäude und Rohrleitungen. Man kann kaum glauben, daß die blitzschnelle Highcolor-Optiken ohne zusätzliche Beschleunigerkarten auskommen. Dagegen fallen die winzigen Innenraumbildchen und die schmucklosen Textgespräche stark ab. Doch etliche interessante Ideen lassen diese Schnitzerchen vergessen. Man kann laute Torpedos durch andere übertönen und ihnen so Ortungsschutz bieten, ganzen Geschützturmbrigaden den Strom durch Lahmlegen des Hauptreaktors abdrehen oder Strömungen zur Tarnung einsetzen.

Mir hat Schleichfahrt mehr Spaß gemacht, als seinerzeit Wing Commander 4. Wenn Sie Wert auf anspruchsvolle 3D-Action legen, kommen Sie an Blue Bytes Tiefseespektakel nicht vorbei.

SCHLEICHFAHRT

Hersteller:	Blue Byte	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★★ MONIKA: ★★★★ ROLAND: ★★★★

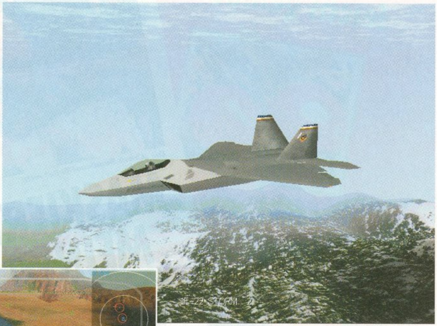
MICHAEL SCHNELLE: ★★★★★


Schädlingsfreies
Obst
leicht gemacht
Die „Crash Bandicoot Welle" rollt!
„MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER."
New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in amerikanischen Obst- und Gemüsemärkten:
Mit afrikanischen Masken vermummte Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerbersten. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen wird die „Crash Bandicoot Welle" genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospiels haben. »Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln!", berichtet ein Augenzeuge und Obststandbesitzer: »Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen, vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten."
Schlechte Zeiten für Obsthändler.
Sie haben es auch auf Ihre Äpfel abgesehen!
Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbeißen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiß.
Apfel im Schlafrock
PlayStation
PAL
CRASH
BANDICOOT
SONY
NAUGHTY DOG
SONY
PlayStation
IT'S NOT A GAME.
PlayStation

Flugsimulation für Einsteiger

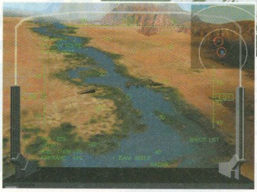
F-22 LIGHTNING II

Novalogic ist vor allem für die Actionsimulation »Comanche« bekannt. Bevor die Kalifornier den dritten Teil der Hubschraubersaga auf Kurs bringen, lassen sie erst einmal »F-22 Lightning II« aus dem Hangar rollen.

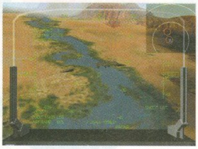


▲ Eine F-22 in voller Pracht. Die SVGA-Grafik ist ab einem Pentium/100 mit allen Details schon spielbar schnell.

Die gute alte F-16 Falcon scheint in die Jahre gekommen zu sein. Beherrschte sie in den letzten Jahren die PC-Lüfte, drängen nun immer mehr neue Hightech-Flugzeuge ins hartumkämpfte Simulationsgenre. Gemeint sind vor allem der Eurofighter EF 2000 und die amerikanische F-22. Letztere stellen die Novalogic-Designer in den Mittelpunkt ihrer neuen Simulation »F-22 Lightning II«. Mit dem US-Vorzeigeflieger sorgen Sie in vier Kampagnen und fünf Trainingsmissionen für Ruhe und Frieden rund um den Globus. Mal unter UNO-Mandat, als multinationale Einsatztruppe oder in Diensten der U.S. Luftwaffe müssen südostasiatische Drogendealer, arabische Terroristen und gleich zweimal russische Putschisten in Thailand, Jordanien, der Ukraine und Sibirien in die Schranken gewiesen werden. Jeder Feldzug umfaßt sieben bis acht Einsätze, die in maximal zwei Unteraufgaben aufgeteilt sind. Für gewöhnlich sollten Sie sich im gegnerischen Luftraum zuerst der Migs oder Eurofighter entledigen, woran sich meistens die Zerstörung von Bodenzielen wie Brücken, SAM-Stellungen oder Schiffe anschließt. Gelegentlich greift man auch verbündeten Piloten ein wenig unter die Flügel und gibt Bombern Geleitschutz oder räumt nachfolgenden Geschwadern den Weg frei. Dabei werden Sie jedesmal von einem Flügelmann begleitet. Haben Sie eine Kampagne erfolgreich abgeschlossen, bekommen Sie einen Orden. Weniger lamettagierige Spieler können jede Mission direkt anwählen oder sich eigene Einsätze mit frei wählbarer Bewaffnung und Gegnerzahl konstruieren. Im Multiplayer-Modus dürfen bis zu acht Spieler entweder im Deathmatch gegeneinander oder zusammen in einem Geschwader antreten. **(mic)**



In dieser Cockpitperspektive verbringt man die meiste Zeit. Nur die wichtigsten Informationen wie Flughöhe, Geschwindigkeit oder Feinderfassung werden ins HUD eingeblendet. (VGA)



Im Gegensatz zu Comanche gibt es bei F-22 Lightning II auch echte 3D-Objekte.

MICHAEL SCHNELLE ★★★

Ein dickes Lob an die Grafiker vorweg. Die Landschaftsdarstellung ist eine wahre Augenpracht. Auch ohne das bekannte »Voxelspace«-System können die mit fotorealistischen Texturen überzogenen Polygone gut gefallen. Vor allem die Flugzeuge, allen voran die eigene F-22, sind sehr schön geraten und die verschiedenen Wetterbedingungen, Lichteffekte und Rauchschwaden wurden elegant in Szene gesetzt. Leider kann man das von den Spieloptionen nicht behaupten. Denn das Flugverhalten läßt sich genausowenig verändern wie der Schwierigkeitsgrad. Außerdem ist die Steuerung ein wenig unpräzise und die Bewaffnung aus AMRAAMs, Sidewindern und JDAM-Bomben immer fest vorgegeben, was in der Summe den Tod jeder Flugsimulation bedeuten würde. Geht man F-22 von der Actionseite à la »Comanche« her an, sind die einzelnen Missionen zu langweilig. Meist sehen Sie weder Freund noch Feind, sondern drücken im richtigen Moment auf den Waffenauslöser und haben so gut wie gewonnen. Ferner gibt es außer den eigentlichen Zielen nur sehr wenig in der Gegend zu sehen – Teams, die mit der jeweiligen Mission nichts zu tun haben, fehlen völlig. Spätestens nach einem Wochenende sind alle Einsätze erledigt, und es locken höchstens noch die netten Mehrspielermodi zu einem weiteren Versuch. Somit ist F-22 Lightning II weder Flug- noch Actionspiel, und hebt sich von der erstklassigen Konkurrenz aus beiden Lagern höchstens durch die hübsche SVGA-Grafik ab.

F-22 LIGHTNING II

Hersteller:	Novalogic	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (Modem), bis Acht (Netzwerk)		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★ ROLAND: ★★

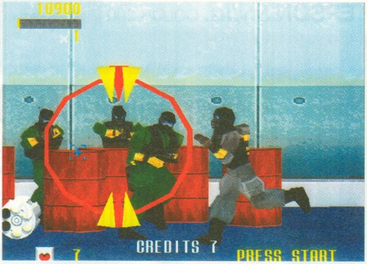
MICHAEL SCHNELLE: ★★★


EPSON Stylus™ COLOR 200
Der neue EPSON Economy-Farbtintendrucker mit Piezo-Technologie. Schließlich ist die Welt bunt.
EPSON-Gewinnaktion: Gestalten und gewinnen. http://www.epson-deutschland.com
Unseren neuen EPSON Stylus™ COLOR 200 nennen wir auch den Economy-Farbtintendrucker, weil er mit seinem günstigen Anschaffungspreis jedem den Einstieg in die EPSON Piezo-Farbwelt ermöglicht.
▶ 720 dpi-Matrix
▶ Piezo-Permanentdruckkopf
▶ Brillante Druckergebnisse schon auf Normalpapier
▶ Perfektionierte, schnelltrocknende Farbtinte
Bitte schicken Sie mir weitere Infos
☐ zum EPSON Stylus™ COLOR 200
☐ zu anderen EPSON-Highlights
Name
Straße
Ort
Mit der Rücksendung dieses Coupons erkläre ich mich einverstanden, daß meine Daten von EPSON gespeichert und ggf. an autorisierte EPSON-Fachhändler weitergegeben werden.
PCP 12/96
EPSON®
Technologie, die Zeichen setzt.

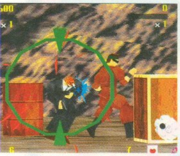
Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

VIRTUA COP

Beim Spielhallen-Debüt hatte Segas Duellant »Virtua Cop« zeitlich die Nase vorne. Ob das, was die Qualität angeht, auch für die PC-Version gilt, wollen wir hier feststellen.



Im dritten Abschnitt geht es sogar gegen gut gerüstete Söldner. (Hier in der höchsten Auflösung von 640 x 480, 65 000 Farben.)

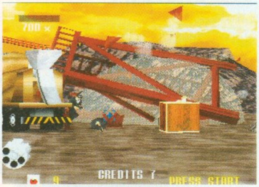


Treffer! Zwei gegen zwei in der 8-Bit-Version bei einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln.

Waffenschieber treiben in Virtua City ihr Unwesen. Ein Polizist, der ihnen auf den Fersen war, ist schon ausgeschaltet. In diesem Ziele-und-schieße-Spiel ist es Ihr Job, allein oder zusammen mit Ihrem Kollegen, den Ganoven das Handwerk zu legen. Die Jagd geht aus der Ich-Perspektive durch drei jeweils zweigeteilte, frei anwählbare Levels: den Knarrenschwarzmarkt, das Waffenlager und das Gangsterquartier. Per Maus, Joystick oder Tastatur bringen Sie Ihr Fadenkreuz möglichst schnell dorthin, wo die Verbrecher im Bild auftauchen, und betätigen den Feuerknopf. Die sechsschüssigen Magazine Ihrer Pistole füllen Sie durch einen Doppelklick mit der rechten Taste wieder auf. Wenn Sie es versäumen, ermahnen ein Bildschirmtext und eine Stimme zum Nachladen. Sie können auch aufrüsten, indem Sie die erscheinenden Waffensymbole (Automatikpistole, Maschinengewehr, Schrotflinte, Magnum) treffen. Bei einigen davon ist die Munition begrenzt. Ihren Patronenvorrat und die Lebensenergie entnehmen Sie der Leiste am unteren Bildrand. Wer einem Gauner die Knarre aus der Hand schießt, erhält Extrapunkte – Fehlleistungen, wie das versehentliche Eliminieren von Geiseln oder Passanten hingegen, kostet Lebensenergie. Gelegentlich stellen sich Ihnen Oberschurken entgegen, die mit besonders starken Waffen einheizen. Sie müssen versuchen, die Fieslinge und deren Mehrfachfeuer möglichst schnell auszuschalten. In manchen Szenen hilft es, Fässer zur Explosion zu bringen, die dann mehrere Feinde eliminiert. Handgranaten, die in Ihre Richtung fliegen, können entschärft werden, indem Sie sie in der Luft treffen. Sie dürfen vor dem Spiel einen von drei Schwierigkeitsgraden, den Wert für den Streuwinkel Ihrer Waffe und die automatische Zielerfassung einstellen. Ganz Fleißige versuchen den Trainingsmodus, der ironischerweise sehr schwierig geraten ist. Sie können das Spiel in zweierlei Auflösungen und Farbtiefen starten sowie die Fenstergröße auf ein Viertel stellen. Außerdem ist ein Netzwerkmodus vorgesehen, der in unserem Testmuster noch fehlte. Da bei diesem Kampf »Gut gegen Böse« immerhin auf »echte« Menschen geschossen wird, empfiehlt die U.S.K. Virtua Cop erst ab 18 Jahren. (ms)



Hier ist gerade eine Geisel zwischen zwei Gangstern zu sehen. (Im Zweiermodus, Auflösung 640 x 480)



Zum Vergleich die gleiche Stelle beim Einsturz eines Turmes in der gröbsten Darstellung von 320 mal 240 Bildpunkten.

MONIKA STOSCHEK ★★★

O.K., das Spielprinzip dieses Genres ist eher simpel, daran läßt sich nun mal nicht rütteln. Fragt sich also: Wie ansprechend ist dieser Reaktionstest optisch gestaltet, wie gut oder schlecht läßt er sich steuern, und wieviel Spaß hat man dabei? Wer Polygonprotze und aufwendige Texturen mag, dem dürften die Cops vom Aussehen her zumindest in der hohen Auflösung mit maximaler Farbzahl gefallen. Nur erleidet in diesem Modus die sonst gute Steuerung schon auf dem P90 eine Verzögerung und das Fadenkreuz setzt sich zäh wie Kaugummi in Bewegung. Wenn deswegen anstatt der Gauner die Geiseln getroffen werden, sinkt die Spiellaune. Noch schlimmer ist es, wenn der Doppelklick zum Nachladen nicht sofort angenommen wird, und man ohne Munition dasteht. Diese Mankos sind zwar mit verkleinertem Fenster einzudämmen, aber im Vollbild kommt die Action besser rüber. Dafür sind Musik und Sound ziemlich fetzig. Für meinen Geschmack sind es zu wenige Abschnitte. Vielleicht hätte sich der Aufwand doch gelohnt, zumindest in ein paar Extralevels eine »richtige« Knarre zu unterstützen, um das Spielhallen-Flair zu schaffen.

VIRTUA COP

Hersteller:	Sega	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (gleichzeitig an einem PC)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	geplant
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

AREA 51

Im Kampf der Umsetzungen von Point-and-shoot-Automaten für den PC heißt das Duell auf dieser Doppelseite: Sega vs. Midway, respektive »Area 51« vs. »Virtua Cop«.



Im Vergleich zu den üblen Mutanten sind diese Zombies fast harmlos.

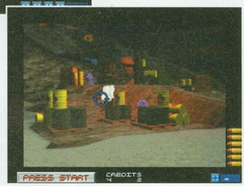
Area 51 ist der Name einer amerikanischen Geheimbasis, die so geheim ist, daß es sie offiziell gar nicht gibt. Unbestätigten Meldungen zufolge wurde dort mit den bei Roswell gefundenen Außerirdischen herumexperimentiert. Dabei ist aus dem Labor eine Infektion interstellaren Ursprungs entwichen.



Zu zweit ist man gegen die Monstermassen im Hochhauslevel nicht ganz so hilflos.

Wieder einmal gilt es also die Welt vor galaktisch bösen Einflüssen zu retten. Eine S.T.A.A.R.S. genannte Spezialeinheit soll auf der Basis aufräumen. Sie sind bei diesem Shoot'em up natürlich mittendrin, statt nur dabei. Sie können allein oder simultan zu zweit antreten und wählen aus fünf Stufen, ob Sie sich als Neuling oder der große Experte in den Kugelhagel stürzen. Außerdem darf mit ein bis fünf Continues gestartet und mit oder ohne Geheimräume gespielt werden. Sie positionieren Ihr Fadenkreuz mittels Maus, Joystick oder Tastatur. Um sich ein wenig an die bleihaltige Luft zu gewöhnen, dürfen Sie auf Wunsch eine Trainingsrunde absolvieren. Wer gleich in den Arcademodus einsteigt, wird in sechs Levels mit den unterschiedlichen Ausformungen der Alieninfektion konfrontiert. Von menschenähnlichen Zombies, über schwere Mutationen bis zum lilafarbenen Übermonster reicht die Palette. Die Waffe, mit der Sie sich wehren, hat eine Kapazität von acht Schuß. Sind die verballert, müssen Sie nachladen, indem Sie den Cursor auf den schwarzen Rand um den Spielbildschirm positionieren und einmal feuern. Die Standardgeschosse sind unbegrenzt, Maschinengewehrsalven und Schrot müssen Sie hingegen erst ergattern.

Wenn Sie die herumstehenden Munitionskisten treffen, können Sie sogar an begehrte Handgranaten gelangen, deren einschlagende Wirkung stets mehrere Gegner dahinrafft. Zudem gehören herumfliegende Energieboni, Fässer, Feuermelder, Computer sowie Fenster zu bevorzugten Zielen. Blindes Drauflosschießen bringt jedoch wenig, da auch Kameraden im Getümmel mitmischen. In ihren blauen Anzügen mit großem Logo auf dem Rücken sind sie zum Glück relativ leicht zu erkennen. Wer in der Hitze des Gefechts eigene Leute abknallt, erleidet Punktabzug, der sich in der Statistik am Levelende auswirkt. Neben einem militärischen Rang erhalten Sie dort Punkte für zerstörte Gegner und Ziele, Genauigkeit und Effektivität. Erspielte Highscores sind speicherbar. Wer kein Blut sehen will, darf auf unblutige Grafikdarstellung umschalten. (ms)



An manchen Stellen werden Sie wie hier sogar mit Tonnen beworfen, die Sie in der Luft »entschärfen« können.

MONIKA STOSCHEK ★★

Als ich die Area 51 zum ersten Mal betrat, kämpfte ich Seite an Seite mit Boris in einer Londoner Spielhalle, und wir hatten höllischen Spaß dabei. Auch die PC-Version hat anfangs ihren Reiz. Die Grafiken sind ganz brauchbar, und bei der Animation von Zombies kann man ohnehin fast nichts falsch machen. Der rasante Spielfluß hält den Spieler eine zeitlang in Atem, ist aber zu simpel gestrickt, um auf Dauer zu fesseln. Erträglich spielbar ist es ohnehin nur unter der Voraussetzung, daß Sie per Maus steuern, respektive feuern. Alles andere, egal ob Tastatur oder Joystick, können Sie glatt vergessen. Das ist um so gravierender, als daß im Zweispielermodus einer auf alle Fälle damit Vorlieb nehmen muß, und somit unweigerlich sein Spielspaß leidet. Eine tolle Idee wäre es gewesen, das Spiel zu einer Lightgun kompatibel zu machen und diese auf Wunsch mit auszuliefern. Dann wären für die Umsetzung locker mehr als zwei Sterne drin gewesen.

AREA 51

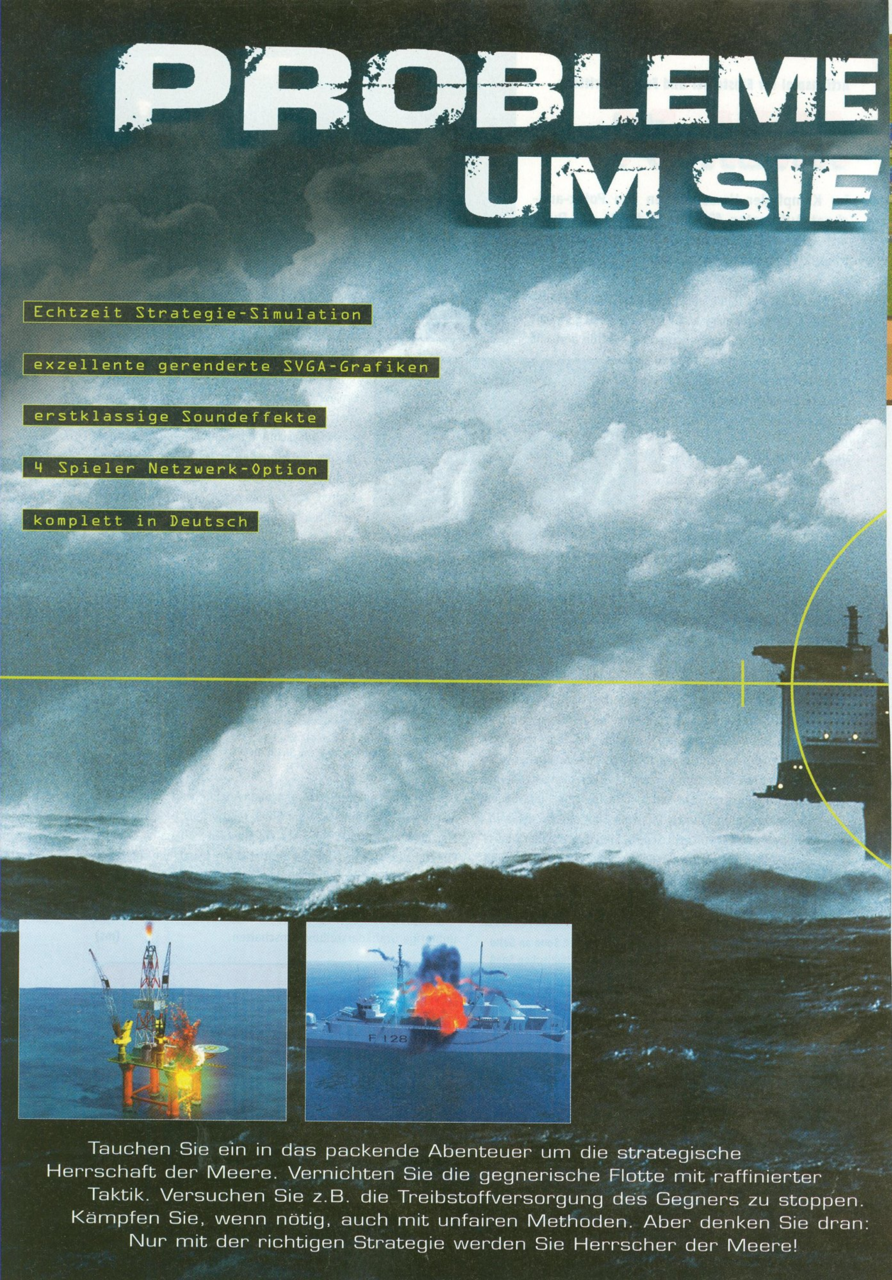
Hersteller:	GT Interactive Software	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (gleichzeitig an einem PC)		

Präsentation: Gut	Spieltiefe: Durchschnitt	Multiplayer: Schlecht
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Schlecht	Übersetzung: Sehr schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★

MONIKA STOSCHEK: ★★


PROBLEME
UM SIE
Echtzeit Strategie-Simulation
exzellente gerenderte SVGA-Grafiken
erstklassige Soundeffekte
4 Spieler Netzwerk-Option
komplett in Deutsch
Tauchen Sie ein in das packende Abenteuer um die strategische
Herrschaft der Meere. Vernichten Sie die gegnerische Flotte mit raffinierter
Taktik. Versuchen Sie z.B. die Treibstoffversorgung des Gegners zu stoppen.
Kämpfen Sie, wenn nötig, auch mit unfairen Methoden. Aber denken Sie dran:
Nur mit der richtigen Strategie werden Sie Herrscher der Meere!


SIND DA,
ZU BESEITIGEN!
X: 0023700
y: 0028900
MISSILES LOADED
TARGET COO.:
E85,398/
N122,211
2 CDs
FLOTTENMANÖVER
CD-ROM
HASBRO
Interactive

Action-Adventure für Fortgeschrittene

BEDLAM

Tollhaus ist eine sanfte Untertreibung für das, was sich hier auf dem Bildschirm tut – bis an die Zähne bewaffnet fliegen Sie in einem Kampfroboter gegen revoltierende Biomechs.



Flucht nach vorn – doch dort eilt schon der nächste Biomech heran. Auf der Bildwand wird das Geschehen in Echtzeit wiedergegeben. (SVGA)

Möchten Sie eher eine Hintergrundgeschichte oder doch lieber donnernde Explosionen hören? Dachte ich es mir – dann also die Story im Schnelldurchgang. Auf einem Planeten rebellieren die Biomechs und machen kurzerhand alle Einheimischen einen Kopf kürzer. Dumm gelaufen, denkt sich die planetare Verwaltungsbehörde und schickt ein paar Söldner zum Aufräumen auf die Oberfläche. Richtig, hier kommen Sie ins Spiel: Sie steuern die Geschicke der tollkühnen Schützen in ihren explosiven Kisten. Vor einem zünftigen »Feuer frei« sollten Sie die Waffen Ihres Kampfroboters geschickt wählen. Eine Plasma-Kanone ist beispielsweise durchschlagender als ein Nadler-Gewehr, kostet dafür ein paar Credits mehr. Granaten und Hades-Bomben räumen auch die gröbsten Hindernisse aus dem Weg. Die Biomechs wollen natürlich nur ungern ihre neu gewonnene Freiheit und die eroberten Gebäude aufgeben und stellen sich Ihnen schlagkräftig in den Weg. Neben dem gemeinen Kämpfer, den es noch in einer zeitweilig unsichtbaren Variante gibt, machen Ihnen Eliteeinheiten und Bluthunde zu schaffen. Nicht zu vergessen: aggressive Flugsaurier und wandelnde Bomben, die an einen Kochtopf auf Beinen erinnern. Besonders übel sind Bioplasma-Generatoren, in denen neue Biomechs heranwachsen. Aus ihnen quillt bei Beschuß rotes Plasma, das Sie am praktischsten mit ein paar Handgranaten schleunigst zerstören sollten. Anderenfalls breitet es sich rapide über den Boden aus und versperrt Ihnen den Weg.



Ein Flugzeug und viele Kerosinfässer – da kann man einfach nicht nein sagen ...

In 25 Missionen besuchen Sie so illustre Gebiete wie den Flug- oder Seehafen. Vor jeder Mission erhalten Sie eine Beschreibung mit den zu zerstörenden Primär- und Sekundärzielen, die auf einer Karte jederzeit abgerufen werden können. Teleporter bringen Sie in versteckte Zonen, Laserzäune müssen mit oft weit entfernten Schaltern deaktiviert werden. In höreren Levels lenken Sie gleich zwei oder drei Kampfeinheiten. Für diese werden auch immer neue Waffen entwickelt, die Sie gegen klingende Münze kaufen können. Der Geldbeutel läßt sich – wie auch die Waffen oder Schutzschilde – mit golden schimmernden Extrasymbolen wieder auffrischen. Während eines Einsatzes, der unter Windows 95 in SVGA vonstatten geht, ertönen kernige Rock-Rhythmen aus den Lautsprechern. Wenn Sie einen Biomech erledigt haben, stößt er einen markerschütternden Schrei aus und zerlegt sich mit roten Spritzern in seine Einzelteile. (ra)

ROLAND AUSTINAT ★★★

Sapperlot – der Hobbypyromane in mir juchzt ob der Flammenflut erfreut auf. Praktisch jedes Gebäude kann in Brand gesetzt werden. Das unkomplizierte, deutlich Crusader-inspirierte Spiel macht Laune. Egal, ob mit einem oder drei Robotern: Wer einfach nur drauflosballert, hat am Ende keine Munition für die Hauptziele mehr. Es lohnt sich also, umsichtig vorzugehen, denn die Waffen können in die nächste Mission übernommen werden.

Zwei Dinge trüben meinen guten Eindruck und verwehren Bedlam einen zusätzlichen Stern: Die Grafik ist zwar außerordentlich detailliert, ruckelt bei großen Feuerwalzen jedoch selbst auf einem Pentium/133. Hier zeigt sich wieder einmal Windows 95 als noch nicht ganz ausgereifte Spieleplattform. Kritikpunkt Nummer zwei: Wenn alle drei Helden gleichzeitig gesteuert werden müssen, wird es in den riesigen Levels manchmal etwas unübersichtlich. Hektik pur, wenn meine Jungs unter Beschuß stehen und ich panisch hin- und herklicken muß, um das Schlimmste zu verhindern. Trotzdem krame ich Bedlam immer wieder mal für eine kleine Biomech-Jagd hervor.

BEDLAM

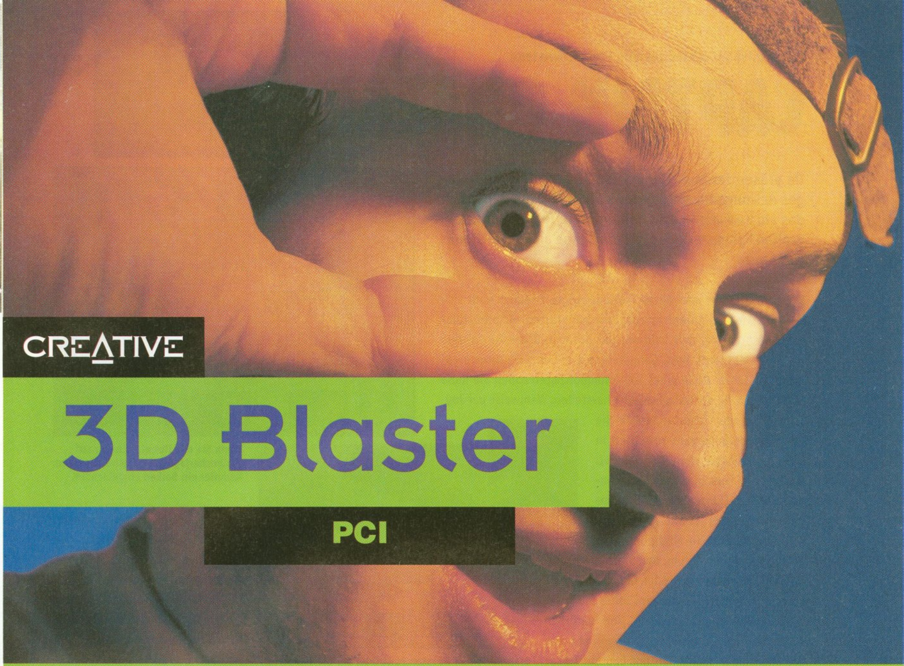
Hersteller:	GT Interactive	Hardware:	●●③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★



Was Sie schon immer sehen wollten.



Creative Labs 3D Blaster übersteigt die kühnsten Träume aller Spielebegeisterten.

Diese atemberaubende Grafikkarte mit integriertem 3D-Beschleuniger verleiht 3D-Spielen auf PCI-Systemen eine völlig neue Dimension. Die Bilder sind so realistisch, daß Sie sich wie im Kino fühlen werden.

Nie wieder grob gerasterte Grafiken oder ruckelnde Bilder. Gönnen Sie Ihren Augen superscharfe Bilder in überragender Qualität - eine außergewöhnliche Leistung, an die normale Grafikkarten nur schwer herankommen.

Auch in Sachen Kompatibilität ist der 3D Blaster PCI einfach unübertroffen. Die Karte unterstützt alle gängigen Schnittstellen, wie Direct3D™, DirectDraw™, CGL und Speedy 3D.

Bereits jetzt unterstützen mehr als 40 der beliebtesten Spiele den 3D Blaster PCI, von denen einige sogar im Paket enthalten sein werden. Halten Sie die Augen offen - dies ist erst der Anfang.

3D Blaster verbindet volle Farbtiefe mit echter 3D-Realität. So können Sie bessere, schärfere, fesselndere Spiele als je zuvor spielen.

Kombinieren Sie die Grafikkarte mit Sound Blaster 32, und Sie trauen Ihren Augen und Ohren nicht.

Überzeugen Sie sich selbst. Heute noch.Besuchen Sie unsere Entertainment Arcade in der "Creative Zone" (www.creativelabs.com), der Web-Site für echte Spielebegeisterte.

Infoline: 0180-532 34 88 Hotline: 089-957 90 81 www.creativelabs.com

CREATIVE

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

CAPTAIN QUAZAR



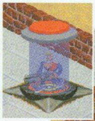
Die Karte muß sich der Captain erst erlaufen.

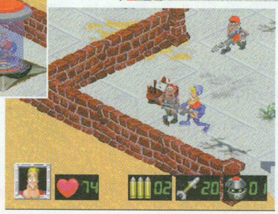
Da präsentieren die Jungs von 3DO Studios ein bissiges Actiongame für Windows 95, und dann beißt sich das am Konsolenmarkt beheimatete Team zu unserem großen Schmerz doch glatt die Zähne an der PC-Steuerung aus.



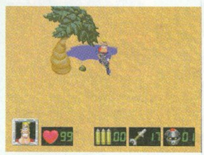
Wenn Sie mit Ihrem Kollegen auf Verbrecherjagd gehen, wird für jeden Kämpfer ein Balken eingeblendet.

Der Weltraum: unendliche Weiten, ewiger Friede – fragt sich nur, wie lange. Denn im ausführlichen Intro zu »Captain Quazar« erfahren Sie, daß bald mit jeder Menge Stunk zu rechnen ist. Drei besonders fiese Gangsterbosse haben sich zusammengerottet. In der Rolle eines Top-Raumpolizisten sollen Sie Ruhe und Ordnung in der Galaxis wieder herstellen. Wahlweise per Joystick, Pad oder Tastatur lenken Sie den blonden Superman-Verschnitt in diesem isometrischen Actionspiel. Auf den drei verschiedenen Planetenoberflächen (Lava, Wüste, Dschungel) wimmelt es jeweils nur so von Übeltätern. In zehn Missionen geht es unter anderem darum, den Start feindlicher Raketen zu verhindern oder Gebäude zu zerstören, in denen üble Quazar-Clones fabriziert werden. Bei allen Aufträgen sind natürlich stets sämtliche Bösewichter zu beseitigen, was Sie allein oder zusammen mit Captain Pulsar versuchen können. Die Feinde tragen allesamt schwere Waffen und sind keineswegs zimperlich, was deren Gebrauch gegen die Obrigkeit angeht. Jeder Treffer zehrt empfindlich am Energiehaushalt des Helden. Er sollte deshalb tunlichst dafür sorgen, den feindlichen Kugeln aus dem Weg zu gehen. Seine Grundausrüstung besteht aus einem Maschinengewehr, Raketenwerfern und Handgranaten, wobei die Munition begrenzt ist. Nachschub für Energie und Patronen gibt es aus herumstehenden, zerborstenen Kisten. Auch das Wegsprengen eines Bunkers oder Hauses fördert Beute zutage. Egal, ob Waffen, Geld, Minen, Schutzschilder oder andere Boni – lassen Sie nichts liegen. Denn die Anzahl der Gegner ist ebenso groß wie die der nötigen Treffer, um sie zu eliminieren. Gelegentlich ergibt sich auch ein feindlicher Soldat, damit er verschont wird. Er verrät Geheimnisse wie etwa Codes, die Sie an den Teleportern nutzen können. So gelangen Sie beispielsweise in die Nähe von Depots oder in neue Kampfregionen. Am Videoschirm in der Statusleiste kommentiert der Polizeichef Ihre Mißerfolge. Sie können entweder im 256-Farbenmodus oder im High-Color-Mode spielen und bei einer Auflösung von 320 mal 240 Pixeln optional auf Vollbild hochschalten. (ms)





Manche Feinde verraten Paßwörter für die Teleporter.



An der Oase tankt Quazar Energie.

MONIKA STOSCHEK ★

Mal sauer – mal Trauer, so könnte man meinen Gemütszustand während und nach dem Test von Captain Quazar bezeichnen. Selten habe ich mich mehr geärgert, daß die Steuerung bei einem Spiel so schlecht funktioniert wie hier. Denn das Potential zu einem wirklich witzigen Spiel ist auf alle Fälle vorhanden: Nette Grafik und Animation, einfallsreiche, selbstironische Zwischensequenzen, fetzige Musik und Soundeffekte – alles da. Nur ein paar Gegner weniger hätten es sein dürfen, denn selbst für zwei Cops sind es im spaßigen Duomodus einfach zu viele. Man hat ernsthafte Schwierigkeiten, die Spielfigur in die gewünschte Richtung zu lenken und das angepeilte Ziel zu treffen. Somit hilft nur der berühmte Rundumschuß, der die knappe Munition kostet und kaum was einbringt.

Die Missionsziele zu erreichen wird somit fast unmöglich, da man seinen knappen Vorrat an Leben und Continues auch im leichteren der beiden Schwierigkeitsgrade bald aufgebraucht hat.

CAPTAIN QUAZAR

Hersteller:	3DO Studios	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer oder Zwei (gleichzeitig an einem PC)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ ROLAND: ★ MICHAEL: ★

MONIKA STOSCHEK: ★

Actionspiel für Fortgeschrittene

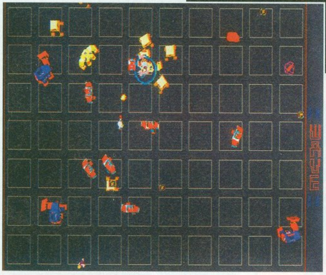
ROBOTRON X



Anfangs sind noch nicht viele Gegner auf dem Spielfeld.

Sie verputzen Alienhorden zum Frühstück und werden sowieso nur im »Nightmare«-Modus ein wenig wach? Keine Angst, mit »Robotron« kommt wieder richtig Panik auf.

Schon 1982 wußte der Flipper- und Spieleautomatenhersteller Williams, wie man Spieler unter Streß setzt. Die Story von »Robotron X« ist mindestens so alt wie Computerspiele an sich: Durch den rapiden Zuwachs an Fähigkeiten wird eines Tages die kritische Masse der Computerintelligenz überschritten. Daraufhin übernehmen die »Robotrons« genannten Rechenknechte die Herrschaft über die Welt. Die Menschen werden »lobotomisiert« und damit zu harmlosen Organismen umgestaltet, die weder sich noch anderen schaden können. Sie haben nun die Aufgabe, die letzte überlebende Familie vor dem Zugriff der Roboter zu schützen, damit die menschliche Rasse nicht ausstirbt.



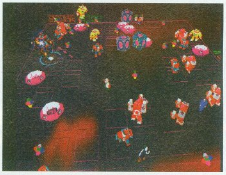
Die Vogelperspektive bietet ein wenig mehr Übersicht.



In höheren Levels wird die Grafik etwas schöner, ...

Die jetzt neu aufgelegte Windows-Variante von Robotron wird dem Spieler in einer mehr oder weniger gut folgenden 3D-Perspektive oder als Draufsicht gezeigt. Die Akteure bestehen aus Polygonen. Extrawaffen und Zusatzleben, die Sie durch hohe Punktzahlen bekommen, sind Liniengrafiken. Während anfangs nur die einfachsten Gegner, »Grunts« genannt, auf dem Spielfeld zu finden sind, erscheinen im Laufe der Zeit auch unzerstörbare »Hulks«, schießende Gehirne und viele weitere Gegnerarten.

Für Adrenalinschübe sorgt beim Spielen nicht etwa die Intelligenz der Gegner, sondern ihre schiere Menge. Nur die Möglichkeit, in unterschiedliche Richtungen laufen und schießen zu können, gibt dem Spieler überhaupt eine gewisse Überlebenschance. Damit wäre auch schon das gesamte Spielprinzip abgehakt: Schiessen Sie alle Gegner ab und sammeln Sie – zwecks Punktestand – so viele Menschen wie möglich ein. Pro Level muß eine bestimmte Anzahl Robotrons vernichtet werden. So lange diese nicht erreicht ist, entstehen auf dem Spielfeld an zufälligen Positionen immer wieder neue Gegner. Neben dem normalen Einzelmodus können auch zwei Spieler abwechselnd ihr Glück versuchen. (af)



... dafür werden die Gegner zahlreicher und gemeiner.

ALEXANDER FOLKERS ★★★

Ein Spiel, das zu seiner Zeit noch wenig Konkurrenz und viel Erfolg hatte, ist heute nicht mehr automatisch das Gelbe vom Ei. Die Entwickler bei Williams dachen sich wohl, das alte Spielprinzip in optisch modernerer Form wäre schon eine Garantie für ein gutes Spiel. Leider ist die Langzeitmotivation dabei etwas zu kurz gekommen. Ich jedenfalls habe keine Lust, meine Drüsen komplett bei dem Versuch auszulaugen, um die 100 Levels durchzuspielen, die immer gleich aussehen. Dazu kommt, daß einige Spielstufen unglaublich mit Gegnern überfrachtet sind. Der Schwierigkeitsgrad springt in solchen Fällen schnell von »schwer« auf »nervtötend«. Allerdings gibt es im Moment kein anderes Spiel auf dem Markt, das bei mir so starke Adrenalinschübe auslöst – ein kurzzeitiger Effekt, der den einen oder anderen Energydrink leicht ersetzen kann.

ROBOTRON X

Hersteller:	GT Interactive	Hardware:	●●③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★ MICHAEL: ★ ROLAND: ★★★★

ALEXANDER FOLKERS: ★★★

INFOS ZU GAMEWORKS / PATCHWORK: INFOLINE 0130/122504
ODER IM INTERNET UNTER: HTTP://WWW.MEDIAOBJECTS.COM



NEU!

GAMEWORKS

Wir hatten es satt, für jedes Spiel aus der letzten Zeit auf die Suche nach Updates und Leveln zu gehen. Also haben wir für Sie eine CD-ROM mit allen Updates und Patches für die Top-Spiele der letzten zwei Jahre zusammengestellt. Der Inhalt ist so umfangreich, daß Sie ihn am Besten per Internet (www.mediaobjects.com) erfragen.

Außerdem finden Sie Tips&Tricks, Editoren, Demos und Patches zu den Spielen der aktuellen Top-20!

EDITION 1

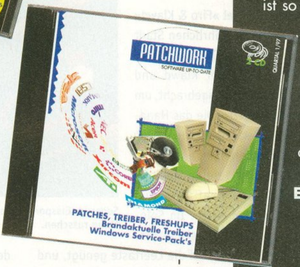
NEU!

PATCHWORK

Nahezu 2 GB an aktuellen Patches, Treiber, Freshups für Ihr PC-Betriebssystem und Ihre PC-Hardware!

QUARTAL 1/97

Ab Ende November 1996





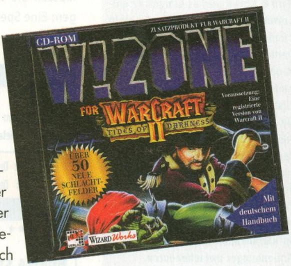
S!ZONE

Der ultimative SimCity Begleiter! Beinhaltet 800 unglaubliche neue Städte für SimCity 2000 und 250 Städte für SimCity Classic. Stellen Sie sich der Herausforderung, neue Stadtpläne und Szenarien zu entwerfen. Benutzen Sie SimCity 2000, um Ihre S!ZONE-Städte zu verändern, aufzubauen, zu zerstören und zu schützen.



F!ZONE

Dies ist nicht nur irgendeine weitere Zusatz-CD! Die F!ZONE-Levels werden Sie durch völlig neue Gegner und Landschaften faszinieren, die Sie aus über 1.000 Ebenen auswählen können. Mit dem einzigartigen F!ZONE-Editor können Sie Ihre eigenen Levels gestalten. Eine unglaublich aufregende Ergänzung zu FURY 3 mit drei völlig neuen Planeten und neun neuen Missionen. F!ZONE steigert den Spielspaß mit FURY 3 durch verbessertes Design und gewaltige Levels. Beinhaltet neue Raumschiffe, Gegner und Züge. Zwischen den Levels sehen Sie im Hintergrund Filme im AVI-Format!



W!ZONE

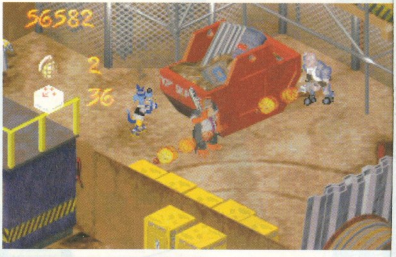
W!ZONE enthält 50 komplett neue Schlacht-felder für Warcraft II – einem der meistverkauften Strategiespiele aller Zeiten. Noch nie war die Schlacht zwischen den bösen Orks und den guten Menschen aufregender. Jeder neue Level liefert Ihnen weitere Schlachtfelder, die Sie buchstäblich vom Hocker reißen werden!

Händleranfragen an:
NBG
EDV Handels & Verlag AG
Brunnfeld 2 - 4
93133 Burglengenfeld

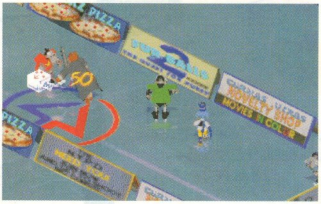
NBG VERLAG

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

FIRO & KLAWD



Zweieinhalb Jahre hat ein Zehnmannteam von »Interactive Studios Limited« fleißig gearbeitet. Herausgekommen ist »Firo & Klawd«, ein tierisches Actionspiel für den PC.



Sogar im Eissportstadion müssen unsere beiden Helden ihren Mann rutschen.

Auf Baustellen droht nicht nur Gefahr vom Gegner, sondern auch durch unübersichtliche Pfade.

Das isometrische Actionspiel »Firo & Klawd« spielt in New Yak, einer gefährlichen Stadt mit hoher Verbrechensrate. Der berühmte dumme Zufall hat Straßenkater Klawd und Orang-Utan Officer Firo zusammengebracht, um dem Falschgeldkönig der Metropole das Handwerk zu legen. In der äußerst bleihaltigen Luft gilt es in erster Linie zu überleben.

Allein (oder simultan zu zweit) treten Sie in 21 Levels gegen die Falschgeldmafia an und schießen dabei auf alles und jeden. Im Solomodus tippelt der zweite Kollege dabei brav hinter der Hauptfigur her. Ein Druck auf die Leertaste genügt, und Sie tauschen während des Spiels die Charaktere. Sie starten in den Straßen der City, fahren zwischendurch U-Bahn, überqueren Baustellen oder einen Park und landen ganz zum Schluß in der gut bewachten Nobelvilla des Oberbosses. Damit sich Ihr Held auf dem heißen Pflaster nicht die Pfoten verbrennt, benötigen Sie einen nervösen Finger am Abzug, sprich Feuerknopf. Denn selbst im leichtesten der drei Schwierigkeitsgrade wimmelt es in den Welten nur so von übelmeinenden Schurken, die ihre Waffenmagazine auf Sie entleeren. Außerdem liegen Tretminen herum, und auf den Straßen und Baustellen droht der Unfalltod. Firo und Klawd können laufen, ducken, hüpfen und Leitern hochklettern. Manchmal gelingt es, den Geschossen auszuweichen oder sie in der Luft durch Abschießen zu entschärfen. Eliminierte Gegner hinterlassen die üblichen Boni wie Medkits oder Munition. Wenn Sie die ausgehängten Steckbriefe einsammeln, erhalten Sie für jedes zehnte Plakat ein Extraleben. In sechs Zwischenspielen wird auf 3D-Sicht umgeschaltet. Dann liefern Sie sich aus der Ich-Perspektive Duelle in Point-and-shoot-Manier mit Ninjas, U-Bahn-Rockern oder Bodyguards. Es wurde eine halbe Stunde an vorberechneten Sequenzen samt deutscher Sprachausgabe eingebaut, die für den Fortgang der Story sorgen.



Diese bleihaltige 3D-Spielsequenz erwartet Sie in der Villa des Paten.

Der Spielverlauf ist nicht strikt festgelegt und richtet sich nach der gewählten Spielfigur, sowie danach, welchen der verschiedenen Levelausgänge Sie benutzen. Sind alle Bildschirmleben und Continues verbraucht, müssen Sie von vorne anfangen: Eine Speicheroption gibt es nicht. (ms)

AUF DER CD-ROM

Ein Firo & Klawd-Bildschirmschoner befindet sich auf der aktuellen CD-ROM der Ausgabe der PC Player plus.

MONIKA STOSCHEK ★★★

In den isometrischen Levels von Firo & Klawd gibt es einiges zu entdecken. Zwar ist der Spielablauf etwas hektisch, da die Grafik nicht unbedingt die übersichtlichste ist und die Steuerung manchmal etwas hakt. Aber man muß ja nicht unbedingt per Pad oder Tastatur spielen, sondern geht am besten per Arcade-Joystick zu Werke. Trotzdem existieren einige unfaire Örtlichkeiten, wie etwa die Baustellen, an denen die Spielfigur oft vom Gerüst fällt, nur weil man nicht genau sieht, wo welche Ebene endet. Die Musik ist Geschmackssache, hat mir aber sehr gut gefallen. Auch die Videosequenzen mit ihrem flapsigen Ton sind recht witzig geraten. Weniger erbaut war ich von den langen Ladezeiten, auch mit 4fach-CD-ROM. Durch die zwei verschiedenen Charaktere und mehrere Ausgänge lohnt sich nochmaliges Durchspielen, was für Könner im Easy-Modus relativ flott zu schaffen ist. Auch der Zweispielermodus bringt Spaß, wenngleich einer mit dem leichten Steuerungshandicap klarkommen muß. Alles in allem ein nettes Spiel für den kleinen Actionhunger zwischendurch.

FIRO & KLAWD

Hersteller:	BMG Interactive	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (gleichzeitig an einem PC)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★

Geschicklichkeitsspiel für Fortgeschrittene und Profis

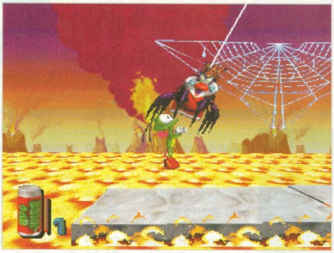
BUG!

Mit »Virtua Fighter« startete SEGA vor einiger Zeit seine neue Serie mit Umsetzungen von Konsolentiteln für den PC. Jetzt kommen die Freunde des Jump-and-Run-Genres an der Reihe.



Bug präsentiert sich stolz am Checkpoint in der Unterwasserwelt.

Die Hauptrolle im 3D-Plattformspiel »Bug!« spielt ein kleiner, grüner und äußerst flotter Käfer. Und weil er so flink ist, wird ihm unversehens eine schwere Aufgabe auf seine schmalen Chitinschultern geladen: Die böse Spinnenkönigin Cadavera treibt ihr Unwesen und soll daran gehindert werden, Bug und seine Freunde auszulöschen. Also muß das Tierchen sich schleunigst auf den Weg machen, um seine gefangenen Kumpels aus dem Netz der schwarzen Witwe zu retten. Gelingt dies, ist ihm der Ruhm sicher. Andernfalls enden bald alle als Snack im Magen der gefräßigen Räuberin. Sein Weg führt durch sechs verschiedene, dreigeteilte Welten voller fester und beweglicher Plattformen, Abgründe und Widersacher. Per Tastatur, Pad oder Joystick sollen Sie dem Käfer beim Überleben helfen.



Bis zum Endkampf gegen die böse Spinne ist es ein weiter Weg.

Spiele-Test

Außer in alle vier Himmelsrichtungen krabbeln, kann Bug springen, sich ducken, elektrisieren und spucken. Für die beiden letzten Aktionen muß er vorher entsprechende Extras aufgesammelt haben. Die Spucke gibt es sogar in vier verschiedenen »Geschmacksrichtungen«, sprich Stärken, was ihre Wirkung auf die Gegner betrifft. Neben dem Spucken kann er sich in genrebewährter Manier gegen die Attacken auf seinen Energiebalken wehren, indem er den Feinden aufs Haupt springt – größeren nötigenfalls zweimal. Allerdings ist das nicht bei allen gleichermaßen möglich. In der »Splot«, einer Schlammzone, schwirren beispielsweise aggressive Mücken herum, die er am besten vom Himmel spuckt. Die Wüstenregion ist unter anderem von sombrerowerfenden Schlangen bevölkert, und zudem lauern hier tiefe Schluchten, in welche Bug bei einem Fehltritt zu Tode stürzen kann. Folglich sind hier besonders häufiges Ducken und achtsames Laufen angesagt, damit Sie nicht von vorne anfangen müssen. Mit etwas Glück haben Sie bis dahin einen der seltenen Checkpoints erreicht, an denen das Spiel (ebenso wie nach Abschluß des Levels) automatisch gespeichert wird. Manche Hindernisse umgeht Bug am besten: bissige Muränen in der Unterwasserwelt etwa oder Schneeballgeschossen in der eisigen Polarzone. Manchmal muß er in den Landschaften Hebel oder Knöpfe drücken, um Bambusgitter zu beseitigen, die Boni umzäunen. Hüpft er auf Pilze, wirbelt er wie Plattformkollege Sonic durch die Luft. Wenn Sie ihm eine kurze Pause gön-



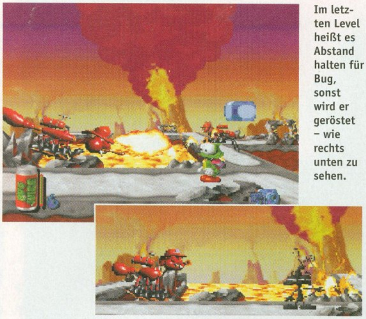
In diesem Bild mit abgeschaltetem Hintergrund rollt uns ein Mistkäfer einen Erdballen entgegen.



In der Bonusrunde geht es auf einer Drachenfliege durch brennende Reifen.

MONIKA STOSCHEK ★★★★

Dieser Käfer ist nichts für Schläfer. Bei »Bug!« sollten Sie schon einige Übung im Umgang mit dem Pad oder Joystick haben. Die Steuerung funktioniert zwar ganz gut, aber manchmal sind vor allem im Fenstermodus durch die 3D-Sicht Entfernungen schwer abschätzbar. Nur zwei Schwierigkeitsgrade mit drei oder sechs Leben sprechen für sich. Eine handvoll Berührungen mit den vielfältigen Feinden, und schon ist die Spielfigur weg vom Fenster. Zwar gibt es die Speicherautomatik am Levelende und Checkpoints, aber mit wenigstens einer leichteren Stufe hätten auch Einsteiger bessere Chancen gehabt. Dennoch: Der kleine Held lockt den Spieler mit witzig animierter Grafik in den abwechslungsreichen Welten immer wieder an den Monitor. Die treibende Musikuntermalung kann auf Dauer nerven, die Soundeffekte sind soweit o.k. Das Scrolling geht in Ordnung, abschaltbare Hintergründe, reduzierbare Details und verschiedene Auflösungen sollten ausreichende Einstellmöglichkeiten bieten. Nette Zwischensequenzen vor neuen Levels runden das Ganze ab. Ich meine: Dieser Bug! sollte in keiner Jump-and-run-Sammlung fehlen.



Im letzten Level heißt es Abstand halten für Bug, sonst wird er geröstet – wie rechts unten zu sehen.

nen, zeigt Bug in Body-Building-Pose seine Körperkraft. Diese kann er einsetzen, um ein Vielfaches seines Körpergewichtes zu bewegen. Somit ist es ihm möglich, Blöcke zu verschieben, um mit deren Hilfe bislang unzugängliche Stellen zu erreichen. Das ist vor allem für das Aufsammeln der Boni wichtig. Lebensnotwendig sind dabei besonders die Dosen voller »Bug Juice« oder Herzen zum Auffüllen der Energie. Ferner gibt es Continues, Überraschungen, Extraleben und den »Stunt-Bug« für temporäre Unverwundbarkeit. Für eine Münze darf der Käfer in eine Mini-Bonusrunde. Eine weitere Sondertour nach Abschluß des jeweiligen Abschnitts winkt, wenn Sie mindestens 100 blaue Kristalle einsammeln. Auf einer Drachenfliege reitet Bug dabei für Extrapunkte durch brennende Reifen. Um in die nächste Welt zu gelangen, müssen Sie jeweils einen Endgegner besiegen. Am Levelende und an Checkpoints wird das Spiel automatisch gespeichert. Man kann vom Fenster auf Vollbildmodus umschalten, zudem lassen sich der Geschwindigkeit zuliebe die Hintergründe abschalten und Grafikdetails sowie Auflösung reduzieren. **(ms)**



Wenn so ein grüner Schleimbatzen geflogen kommt, bleibt Bugs Gegnern die Spucke weg.

Bug!

Hersteller:	SEGA	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MICHAEL: ★★ ROLAND: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★★



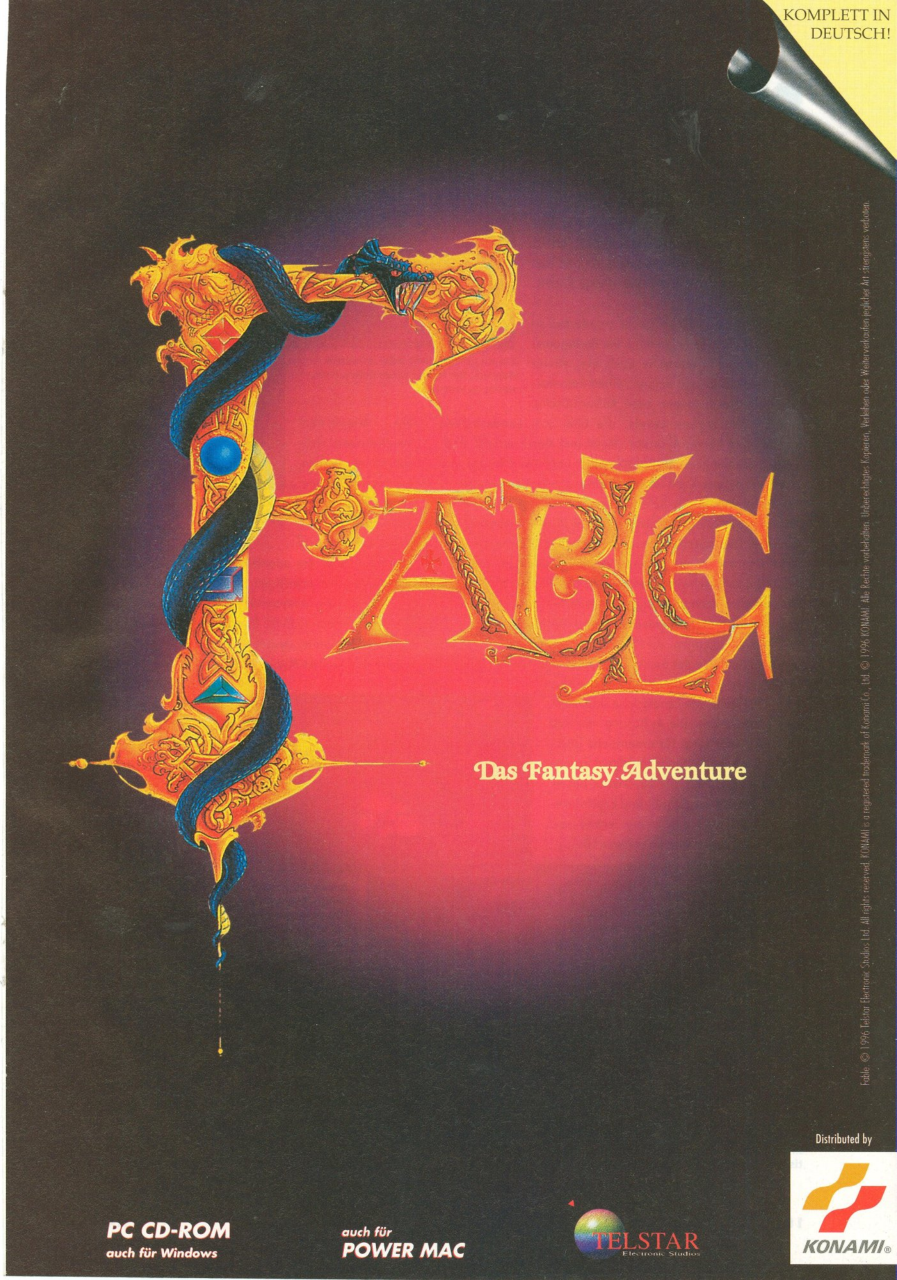
Vor langer, langer Zeit lebten einmal die Mecubarz, ein altehrwürdiges, schönes Volk, das mächtig und weise über das Land herrschte. Damals lebten seltsame Wesen, märchenhafte Geschöpfe und Menschen noch in Frieden und Harmonie miteinander, doch dann hielt die Machtgier Einzug und zerstörte alles. Ismael, ein respektierter und geehrter Mann, hatte leider ein sehr leeres, verbittertes Herz, so daß er mit vier Gleichgesinnten ein Komplott zum Sturz der Mecubarz' schmiedete.

Die Mecubarz waren außer sich vor Wut über den Verrat Ismaels und seiner Männer! Mit unbändigem Zorn fingen sie die vier Jahreszeiten ein, sperrten sie in undurchdringliche Kristalle und schleuderten sie wutentbrannt in alle vier Winkel der zerrütteten Welt, wo sie auch heute noch in der ewigen Gewalt von Eis, Nebel, Wasser & Feuer schmachten. Vier der Verräter wurden in die Verbannung geschickt, doch Ismael ist spurlos verschwunden.

Erforschen Sie in der Rolle des unerfahrenen Abenteurers Quickthorpe die vier Länder der Mecubarz', und begeben Sie sich auf die Suche nach den mystischen Edelsteinen, durch die Ihr Volk befreit wird. Zur Lösung dieser aufregenden, jedoch unvorhersehbaren Aufgabe benötigen Sie eine scharfe Beobachtungsgabe, Geschick beim Lösen von Rätseln und einen wachen Verstand. Interagieren Sie mit einem Universum von Figuren, die durch echte Stimmen zum Leben erweckt werden und eine derart dichte Atmosphäre schaffen, daß man sie spüren kann. In einer Kombination von atemberaubenden Animationen und atmosphärischen Soundeffekten gehen Sie mit Fable auf die Reise Ihres Lebens!

Doch Vorsicht ist geboten ... denn in der Fabelwelt ist nicht alles Gold, was glänzt.

Zitat PC Games 10/96: „... gehört Fable sicherlich zu den schönsten Fantasy-Adventures. ... Bitte mehr davon!"


KOMPLETT IN DEUTSCH!
FABLE
Das Fantasy Adventure
Fable © 1996 Telstar Electronic Studios Ltd. All rights reserved. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1996 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten.
Distributed by
PC CD-ROM
auch für Windows
auch für
POWER MAC
TELSTAR
Electronic Studios
KONAMI®

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

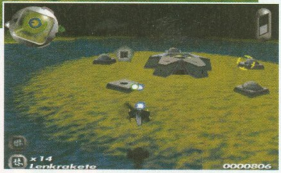
SWIV 3D

Wer hinter dem Namen »SWIV 3D« einen weiteren »Duke-Nukem 3D«-Clone vermutet, ist völlig auf dem Holzweg. Das taktisch angehauchte Ballerspiel wirkt wie ein scharf gewürztes Konzentrat aus »Comanche« mit einer Prise »Mega Race«.



Ein Missionsziel liegt unter schwerem Beschuß. Der Panzer unten links scheint nichts zu bemerken.

Die Story von »SWIV 3D« ist gerade mal so ausführlich wie notwendig. Der Protagonist bricht in eine militärische Basis ein, stiehlt einen Helikopter und beginnt einen Solo-Vernichtungsfeldzug gegen böse Außerirdische. In 18 recht großen Levels, die über vier Landschaften (gemäßigtes Klima, Antarktis, Mond und Mars) verteilt sind, steuern Sie dabei einen Hubschrauber oder Kampfbuggy und deren an die jeweiligen Gegebenheiten angepaßten Pendants. Die Grafik-Engine des Spiels sollte allen Programmierern zu denken geben, die behaupten, schnelle 3D-Grafik wäre nur mit spezieller Hardwarebeschleunigung möglich. Fließend weiche Hügel und Berge, mit Texturen versehene Gebäude und Gegner in flotter Geschwindigkeit sind unter DOS und Windows 95 offensichtlich auch ohne teure Zusatzkarten möglich. Dadurch bedingte technische Einbußen in der Detailfülle sind zwar durchaus zu erkennen, dies tut jedoch dem Spielspaß keinen Abbruch. Am Ende der Sichtweite beobachtet man oft zackige Ränder, statt einem Himmel gibt es nur eine schwarze Fläche, die Landstriche sind meist karg ausgestattet. Die Auflösung von 320 mal 400 Pixeln sorgt für ordentliche Übersicht, ohne hohe Anforderungen an die Hardware zu stellen. Die akustische Untermalung besteht aus Schuß- und Explosionsgeräuschen sowie einem aus Techno und Klassik wählbaren Soundtrack von CD.



Der erste Zwischengegner ist noch relativ einfach auszuschalten.

Die Missionen beschränken sich auf reines Suchen und Zerstören. Eine kurze Videosequenz am Beginn jedes Levels gibt Ausschluß über die ungefähre Lage der Ziele. Während der Erforschung der jeweiligen Spielstufe zeigt eine Übersichtskarte ständig das umliegende Gelände, besondere Objekte werden durch farbig codierte Punkte dargestellt. Die Karte dreht sich mit dem Spieler,deutet aber über einen weißen Pfeil ständig auf das nächste Missionsziel. Die Geographie ist recht ausgefeilt: Klippen, Canyons und Berge in der gemäßigten Klimazone, alle größeren Wasserflächen sind manierlich mit Wellenbewegungen versehen. Daß bei der Animation des Wassers ein Teil des Ufers mitbewegt wird, fällt nicht weiter ins Gewicht. Jede Spielebene hat ihre eigenen physikalischen Gegebenheiten: Eis ist rutschiger als Gras, die Schwerkraft auf dem Mond ändert die Flugweite bei Buggysprüngen.

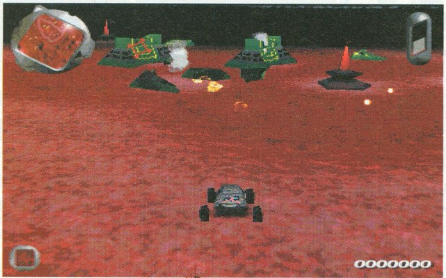


▲Auch auf dem Mond haben sich die Aliens eingenistet und sollten vertrieben werden.



In der Eiswüste der Antarktis fährt man mit einem Skeeter, der gut an die klimatischen Bedingungen angepaßt ist.

Die Steuerung ist einigermaßen realistisch, vor allem aber unkompliziert. Beim Fluggerät entfällt eine Höheneinstellung, dafür ist freies Schweben nach links und rechts möglich. Bodengebundene Fahrzeuge können nicht gleiten, statt dessen wurde eine Handbremse spendiert. Im Test bewährte sich das neu von Microsoft auf den Markt gebrachte Sidewinder-Joypad, das nach Belegung aller Spielfunktionen sogar noch einen freien Button besaß. Dies ist besonders praktisch, da Sie nicht mehr zur Tastatur greifen



Der Mars in seiner vollen Farbenpracht – hier heben sich die feindlichen Gebäude durch ihre Farbe deutlich vom Hintergrund ab.



Da die Atmosphäre auf dem Mars für einen Helikopter zu dünn wäre, fliegt man eben ein Hovership.

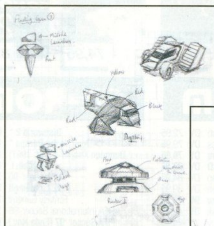
müssen, um etwa die Extrawaffen zu wechseln. Diese sind zwar nicht gerade in rauhen Mengen vorhanden, dafür um so vielfältiger. Von einfachen Lenkraketen über Napalmbomben und Power-ups für das Hauptgeschütz, Energiepaketen und Schutzschilden bis hin zu eigenständig feuernden Beibooten ist alles vertreten.

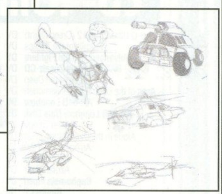
Die Intelligenz der Gegner ist nicht gerade hoch, zu oft schießt die Flugabwehr auf im Weg befindliche eigene Gebäude. Dafür halten die Aliens eine Menge aus und treten teilweise massiert auf. Sobald der Schadensfreibetrag der gegnerischen Objekte überschritten wird, explodieren sie und hinterlassen mit etwas Glück eine der dringend benötigten Extrawaffen. Mit wildem Um-sich-ballern schafft man vielleicht noch die erste Mission, spätestens bei der zweiten wird der taktische Aspekt des Spiels deutlich: Lieber langsam um die Stellungen herumtasten und eine Flak nach der anderen ausschalten, als sich direkt in den Hexenkessel zu stürzen und von allen Seiten mit Raketen und Energiewaffen beharkt zu werden. Es fehlt die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad einzustellen – ein echtes Manko. Anfänger sollten das Spiel lieber nur aus der Ferne betrachten, Fortgeschrittene können sich hier zum Profi trainieren. Störend fällt ins Gewicht, daß nur zwischen den einzelnen Missionen gespeichert werden kann. Die Langzeitmotivation ist durch die hohe Anforderung an Reaktion und taktisches Gefühl garantiert, denn irgendwann will man die Aliens schließlich vertrieben haben.

Technik-Tip: Auf der CD des Spiels liegen je eine Version für DOS und Windows 95 vor. Beide unterscheiden sich grafisch und spielerisch nicht, wir empfehlen aufgrund der etwas besseren Frame-Rate die DOS-Version. Wer jedoch ein Sidewinder-Gamepad besitzt, sollte lieber die Windows-Variante spielen, da hier der Joystick-Treiber von Windows 95 zum Einsatz kommt, der alle neun Standardtasten des Pads unterstützt. Auf einem DX4/100 muß man mit einer sehr geringen Detaileinstellung spielen, wodurch die Grafik deutlich leidet. Einen Pentium ab 90 MHz, 8 MByte Speicher und eine nicht zu langsame Grafikkarte sollten Sie besitzen, um Spaß am Spiel zu haben. (af)

AUF DER CD-ROM

Ein Demo dieses Spiels finden Sie auf der aktuellen CD-ROM der PC Player plus.





Aus diesen Skizzen entstanden die Objekte, die im Spiel durch Polygone dargestellt werden.

ALEXANDER FOLKERS ★★★★

Bereits während der ersten Mission wurde mir klar, daß ein harter Brocken auf mich lauert. Und siehe da: Bereits der dritte Auftrag kostete mich mehr Zeit als eine Kfz-Ummeldung. Es wäre für die Damen und Herren Programmierer doch sicher nicht zu kompliziert gewesen, den Schwierigkeitsgrad etwas regelbar zu gestalten. Schade eigentlich, denn ohne dieses Manko hätte ich mich vielleicht zur Höchstwertung durchringen können. Aber was soll's denn, hier habe ich wenigstens bei jeder gelösten Mission ein echtes Erfolgserlebnis. Und Spaß macht mir die Flug-Fahr-Ballerorgie auf jeden Fall. Zu dumm, daß ich nicht mitten in einem Auftrag speichern kann. Die Mannigfaltigkeit der geographischen Gegebenheiten laden ein, zum Spaß über die Landschaft zu heizen. Warum hat nur noch niemand ein Strategie- oder Rennspiel mit dieser Grafik-Engine geschrieben? Steilwandfahrten mit dem Kampfbuggy, die viel zu oft an einem Nest feindlicher Kanonen enden, sorgen bei mir immer wieder für Erheiterung und Orientierungslosigkeit. Ich würde dem Hersteller empfehlen, die Einstellung des Schwierigkeitsgrades in einem Patch nachzuliefern, um sich danach an zufriedener Kundschaft zu erfreuen.

SWIV 3D

Hersteller:	Sales Curve Interactive	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★★

ALEXANDER FOLKERS: ★★★★



MIT VOLLGAS AN DIE SPITZE

Bei Grand Prix Manager 2 **sind Sie mittendrin, wenn es in Rennställen wie Williams, Benetton, McLaren und Ferrari zur Sache geht und die insgesamt über 200 Beschäftigten wahre Glanzleistungen vollbringen. Sie haben nun die Aufgabe, Ihre F1-Boliden zu konstruieren und zu testen, um sie dann nur in Spitzenverfassung auf den Kurs zu lassen: gefahren von den Besten und gesponsert von den Reichsten.**

KOMMENTAR ZUM SPIEL VON ITC-PROFI SASCHA MAASSEN
BONUS GRAND PRIX MANAGER 2 SCREENSAVER

- Fotos der Saison 1996 und alles Wissenswerte über die Teams
- 10 komplette Grand-Prix-Saisons und 5 realistische Szenarios
- Mit Spielkommentar von Sascha Maaβen
- Animierte Rennsequenzen in TV-Machart
- 4-Spieler-Netzwerk-, Mehr-Spieler- und 2-Spieler-Link-Modus
- Unterschiedliche Kameraeinstellungen, wie z. B. die Helikopter-Perspektive
- Entwickelt von den Grand-Prix-2-Spezialisten; die wahrscheinlich beste Renn-Simulation aller Zeiten

Grand-Prix-Manager findet man natürlich nicht wie Sand am Meer. Weltweit gibt es zur Zeit nur ein gutes Dutzend solcher Jobs - und hier ist Ihre Chance, ganz oben mitzumischen.



CD-ROM

MICROSOFT WINDOWS COMPATIBLE

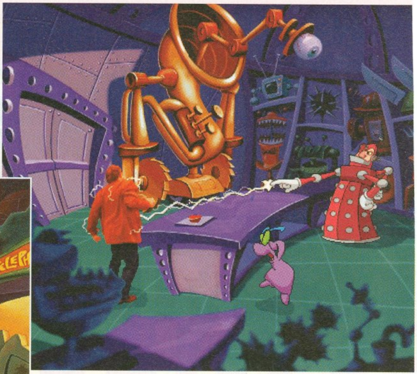
Machen Sie was draus!

MICROPROSE
THE RIDGE CHIPPING SODBURY SOUTH GLOS BS17 6BN

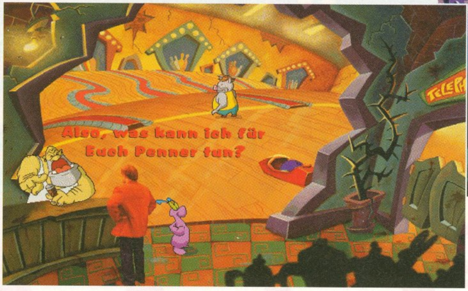
Adventure für Fortgeschrittene

TOONSTRUCK

Schluß mit lustig: Wenn Sie in einer Zeichentrick-Welt aufwachen, ist der Spaß schnell vorbei. Das merkt Christopher Lloyd in »Toonstruck«.



In Niedlingen trifft Mal auf seine Eigenkreation Flux. Dieser schräge Anarchotoon entpuppt sich in einigen Szenen als Lösungshilfe.

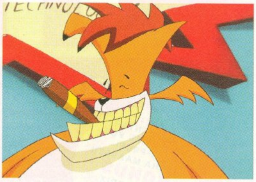


Die zahlreichen Gespräche lassen sich auch als Text einblenden. Dabei ist der Umgangston manchmal recht rüde.

Die Kombination von Zeichentrick und Realfilm war schon seit jeher eine der größten Herausforderungen im Filmgeschäft. Um so verwunderlicher ist es, daß gerade dieses Genre sehr gute Erfolge aufweisen kann. Vor allem »Falsches Spiel mit Roger Rabbit« konnte Fans und Kritiker gleichermaßen begeistern. Burst, das In-House Entwicklungsteam von Virgin, hat sich eines ähnlichen Szenarios angenommen und auf den Namen »Toonstruck« getauft.

Der Comiczeichner Mal Block ist mit sich und der Welt unzufrieden. Seit zehn Jahren zeichnet er fleißig Woche für Woche kunterbunte Knuddelhäschen für die Fluffy Schnuckelhäschen Show. Und wenn es nach seinem Produzenten Sam Schmalz geht, wird sich das in absehbarer Zukunft auch nicht ändern. Der schickt gerade eine weitere Kaninchensendung auf den Äther, für die Mal noch viel mehr kleine, niedliche Nager entwerfen muß. Dabei würde der Cartoonist lieber eine völlig neue Trickserie zeichnen, in deren Mittelpunkt sein schräges Anarchowesen Flux W. Wild stehen soll. Doch während Mal noch über seinem leeren Zeichenblock mit sich und seinem Schicksal hadert, passiert es. Ein geheimnisvoller Blitzstrudel taucht in einer stürmischen Nacht auf und saugt ihn in seine eigene Zeichentrickwelt. Noch völlig benommen von dem Naturereignis trifft er auf Flux, der sich seines Schöpfers erbarmt und ihn zum König von Niedlingen bringt. Von letzterem erfährt unser Held, daß dieses friedliche Fleckchen in großer Gefahr ist. Graf Widerlus, der finstere Despot des benachbarten Übelandes, verspürt Welteroberungsgelüste. Die will er mit seinem handgebastelten Übelator in die Tat umsetzen. Mit Hilfe dieses Fluggerätes verwandelt er die herzig freundlichen Bewohner von Niedlingen nach und nach in ihr genaues Gegenteil. Glücklicherweise arbeitet der königliche Chefarchitekt gerade an dem Niedlifizierer, der alles wieder umkehren kann. Doch leider fehlen ihm dazu noch elf Gegenstände. Deshalb bittet der König Mal um Hilfe. Als Belohnung dafür soll er wieder zurück in die normale Welt versetzt werden.

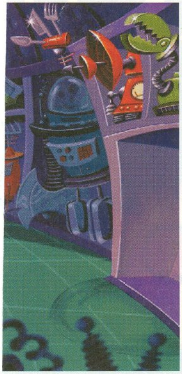
Im Palast seiner Majestät übernehmen Sie die Kontrolle über Mal Block und das Schicksal von Niedlingen. Dabei sind Sie zu Beginn in Ihrer Bewegungsfreiheit auf den Palast beschränkt. Dort trifft man den ratlosen Architekten, der verzweifelt seine Brille sucht, und einen Hofbedienste-



Zwischensequenzen verkünden vom erfolgreichen Lösen eines Rätsels.



Die dunkle Seite der Macht: Graf Widerlus will die Weltherrschaft.



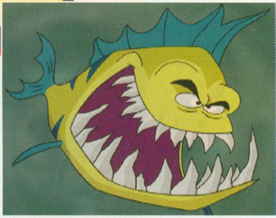
ten, dessen Standesdünkel nur von seiner Blasiertheit übertroffen wird. Doch schon eine Handvoll Rätsel später ist man dem Schloss entkommen und macht sich daran, dem Geheimnis auf die Spur zu kommen. Dabei geben die zahlreichen Gespräche mit den Bewohnern den ersten Anhaltspunkt. So trifft man auf den Besitzer eines irischen Pubs, der Angst vor einer kleinen Maus hat. Das wird verständlicher, wenn man erfährt, daß der Gute ein leibhaftiger Käse ist. Auch eine Kuh befindet sich in Not, denn die örtliche Melkmaschine verweigert den Dienst. Deshalb droht nicht nur ihr Euter zu platzen. So ganz nebenbei ist auch die Butterproduktion von ganz Niedlingen zum Erliegen gekommen. Doch fehlende Butter ist nur die geringste Sorge von zwei Bäckern. Zum Ausüben ihres Handwerks fehlt ihnen neben der schmackhaften Fettmasse auch der dritte Bruder, welcher auf ominöse Weise verschwunden ist. Da mutet der Wunsch der ersten gefiederfreundlichen Vogelscheuche nach einem besonders schicken Kleidungsstück schon fast nebensächlich an.

Neben diesen Problemen müssen Mal und sein wilder Freund auch noch den Weg in Flux' Heimatwelt finden, die eine Schlüsselrolle in der ganzen Geschichte einnimmt. Dort leben sämtliche Gestalten, die irgendwann einmal Mals Gehirn entsprungen sind, aber von Sam Schmalz für nicht familienkompatibel erklärt wurden. Leider funktioniert die dahin führende elefantenbetriebene Hochbahn aus Erdnußmangel nicht und der Weg nach Übeland wird vom bösen Wolf, der auf der Suche nach einer Flasche Wein ist, versperrt.

Ein weites Feld also für knobelwütige Spieler, die mausbewehrt dem Helden wider Willen zu Hilfe kommen. In der klassischen Seitenperspektive dirigieren Sie Mal und Flux durch insgesamt 78 Locations. Ist ein Gegenstand von besonderem Interesse, wandelt der Mauszeiger seine Form und weist somit darauf hin, daß man ihn entweder mitnehmen oder manipulieren kann. Ähnlich geht es bei Gesprächspartnern zu, die durch ein plapperndes Gebiß kenntlich gemacht werden. Beginnt man eine Diskussion, werden am unteren Bildschirmrand die einzelnen Gesprächsthemen eingeblendet. Diese Liste erweitert und verändert sich im Laufe des Spiels, je nachdem welche Informationen man bereits gesammelt hat. Alles in allem müssen rund 80 Aufgaben gemeistert werden, die ihrerseits wiederum in sich verschachtelt sind. Daneben gibt es sechs in die Handlung eingegliederte Actionspiele. Schon gleich zu Anfang stößt man auf eine Spielhalle, wo Sie in einer Runde »Wacman« den Gegner durch Pfeilbeschuß mit einer Stahlkugel erschlagen. Die Steuerung erfolgt mit der Maus. Als Belohnung für gelöste Teilaufgaben werden Zeichentricksequenzen abgespult. In der Rolle des Mal Block ist Christopher Lloyd zu sehen, der hierzulande besonders durch die »Zurück in die Zukunft«-Kinofilme bekannt geworden ist, aber auch schon in »Einer flog über das Kuckucksnest« brillierte. Die deutsche Synchronisation stammt aus den »Highlight«-Studios, wobei der bekannteste Sprecher Joachim Kerzel sein dürfte, der hier Graf Widerlus vertont. Einem größeren Publikum bekannt ist er als die deutsche Stimme von Jack Nicholson. (mic)



Videoszenen werden geschickt mit gezeichneten Elementen kombiniert.



Auch kleine Fische sind bissig.

MICHAEL SCHNELLE ★★★★

Da sag mir doch noch einer, es gäbe keine guten Adventures mehr. Kaum habe ich Baphomets Fluch gelöst, da sorgt Virgin schon für Nachschub. Genau wie Mal Block wird auch der Spieler in den wilden Strudel der Ereignisse förmlich eingesogen. Dabei haben es die Entwickler geschafft, den eindigitalisierten Christopher Lloyd schick durch die gezeichnete Landschaft wandeln zu lassen, ohne einen größeren Stilbruch zu riskieren. Daneben sind die Zeichentricksequenzen nicht nur witzig sondern auch flüssig animiert. Einen wichtigen Stellenwert nimmt hier die Musik ein. Jeder einzelne Ort hat sein eigenes Thema. Dabei reicht das Repertoire von klassischen Stücken, wie dem Hummelflug, über Irische Volksmusik bis hin zu den gewohnten Cartoon-Orchestern. Anspielungen auf den Zauberer von Oz, Dumbo oder Dragnet bilden den stilvollen Rahmen für die zahlreichen Gags und Kalauer. Doch ein paar nicht so schöne Seiten hat Toonstruck auch. So sind manche der Gesprächs-Icons wenig bezeichnend, was dazu führt, daß man sie eher schematisch auswählt. Und das Telefonspiel, wo man Farben im Spiel vorkommender Gegenstände benennen muß, nervt schlichtweg. Das kann aber den guten Gesamteindruck nur wenig schmälern. Zusammen mit der erstklassigen deutschen Synchronisation und der mit überraschenden Wendungen aufwartenden Story wird Toonstruck auch fortgeschrittene Spieler ein paar Wochen gut unterhalten.

TOONSTRUCK

Hersteller:	Virgin	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

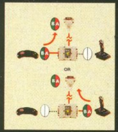
Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Sehr gut

PC PLAYER PERSONALITY

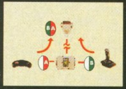
BORIS: ★★★★★ JÖRG: ★★★★ MONIKA: ★★★★ ROLAND: ★★★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★★

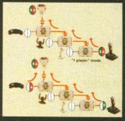
AlfaTwin !!



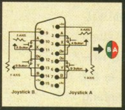
„Ein-Spieler-Modus" – „Automatischer Joystick-Umschalter". Drücken Sie einfach den Feuerknopf von dem Joystick, mit dem Sie spielen wollen, und schon stehen Ihnen alle Funktionen des ausgewählten Joysticks zur Verfügung. (!) Anmerkung: Um alle Funktionen von AlfaTwin nutzen zu können, muß natürlich der Gameport selbst auch alle Funktionen des Joysticks unterstützen.



„Zwei-Spieler-Modus" - „Gemeinsam spielen an einem Gameport" (Soundkarte). Ein extra langes Kabel (180 cm) sorgt für mehr Spielfreude durch mehr Bewegungsfreiheit ohne lästiges Umstecken am Computer



Man kann bis zu 3 AlfaTwins hintereinander schalten (kaskadieren) um die freie Wahl zwischen 4 verschiedenen Joysticks zu bekommen.



Ein vollkompatibler Gameport (z. B. Soundkarte) mit AlfaTwin unterstützt im 2 Player-Modus zwei Joysticks mit jeweils zwei Feuerknöpfen bzw. Funktionen.



Aussage eines Herstellerkollegen:

„Just to let you know that the AlfaTwin Joystick-switch arrived intact. At this moment I have connected 7 (!) joysticks to the AlfaTwin :-) and it works perfectly...

Computer - - - AlfaTwin — Gravis Phoenix / Gravis GrIP / Gravis GamePads

This all works without having to pull out all the cables, einfach wunderbar! I cannot say anything else as „Congratulations with a very nice product."
With kind regards, Edu Oskam ‚Technical Support Specialist", (Gravis Europe/Holland)

Pressestimmen:

Deutschland

„Durch die einfache „Plug and Play"-Installation und den günstigen Preis von DM 39.– empfiehlt sich dieses sinnvolle Produkt für jeden ambitionierten PC-Spieler." (PowerPlay 9/95)

„Eines der lästigsten Probleme des PCs wurde endlich gelöst... das knapp 40 Mark teure Gerät erfüllt so viele Funktionen auf einmal, daß man schon nach Minuten ohne nicht mehr leben könnte."
(PC-Player 7/96)

„Das neue Zauberwort für Zweispieler-Games heißt AlfaTwin...
(PC-Spiel 6/96)

„Einfach genial ist auch der Joystick-Adapter AlfaTwin...
(PC Actio 8/96)

„Für Vielspieler unentbehrlich"
(PC Games 9/96)

England

„AlfaTwin macht, was es soll, und bringt eine neue Dimension ins PC-Spielen. Sehr brauchbar"
(CD ROM today 6/95)

Japan

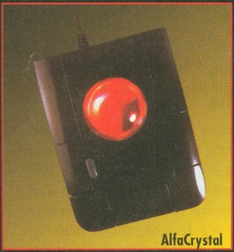
„Um den PC zu einer populären Spielehardware zu machen, ist es unentbehrlich, zu zweit spielen zu können. Es macht keinen Spaß, mit Pad gegen Tastatur zu spielen. Jetzt gibt es AlfaTwin."
(DOS/V, 3/96)

Fachhandel Deutschland: Zur 48 Die Welt der Computerspiele · Wachsmuthstr. 10 · **04229** Leipzig-Plagwitz · 0341/4773257 · Soft & Sound Software GmbH · Oldenburger Str. 44 · **10551** Berlin · 030/39731363 · Prompt Berlin:**10623** Filiale Charlottenburg, 030/3139193, **12099** Filiale Tempelhof, 030/75702590, **13597** Filiale Spandau, 030/3338477, **13347** Filiale Wedding, 030/45606311, **12351** Filiale Rudow, 030/60008504, **10435** Filiale Prenzlauer Berg, 030/4482141 · Spiele-Netzwerk · M. Löther GmbH · Kleiner Schäferkamp 24 · **20357** Hamburg · 040/45038210 · Mecomp Handelsges. mbH · Wandsbeker Marktstr. 164 · **22041** Hamburg ·040/689109-91 · Comsoft · Knoperweg 144 · **24105** Kiel · 0431/578180 · Lap Computer & Videospiele · Faulenstr.67 · **28195** Bremen · 0421/167393 · Witte · Kopmanshof 69 · **31785** Hameln · 05151/94440 · VICo Multimedia GmbH Opernstr. 8 · **34117** Kassel · VICo Multimedia GmbH · Jüdenstr. 10 · **37073** Göttingen · 0551/541471 · Joysoft GmbH · Am Wehrhahn 24 · **40221** Düsseldorf · 0211/364445 · Joysoft GmbH · Viehofer Str.17 · **45127** Essen · 0201/2437295 · EDV-Systeme Krenn & Co GmbH · Marktplatz 1 · **34225** Baunatal 0561/9495990 · Cross Computer System GmbH · Körnebachstr. 95 · **44143** Dortmund · 0231/5311334-335 · Tripl S · Limbecker Platz 9 · **45127** Essen · 0201/20500 · Software House · Auf dem Dudel 8 · **46483** Wesel · 0281/25922 · Vesalia Computer · Industriestr. 25 · **46499** Hamminkeln 02852/9140-(10)- (11)-(14) · Tripl S · Sonnenwall 30 · **47051** Duisburg · 0203/24051 · Viewcom · Dr.Wilhelm-Roelen Str. 386 · **47179** Duisburg · 0203/485485 · Software Discount · Neue Linnerstr.95 · **47798** Krefeld · 02151/20119 · Radio Weiss Complay · Hauptstr. 91 · **50226** Frechen · Multicom Computerlösungen · Mithildenstr.10 · **50259** Pulheim · 02234/81873 · Radio Weiss Complay · Hohenzollernring 29 · **50672** Köln · 0221/252457 · Radio Weiss Complay · Severinstr. 192 · **50676** Köln · Joysoft GmbH · Matthiasstr. 24-26 · **50676** · Köln · 0221/9231545 · Joysoft GmbH · Aachener Str. 1004 · **50858** Köln · 0221-94861214 · Radio Weiss Complay · Wiesdorfer Platz 4 · **51373** Leverkusen · Software Corner Kuhn GmbH · Goerdeler Str. 38 · **52066** Aachen · 0241/533131 · Versand 99 GmbH · Bergrather Str.16 A · **52249** Eschweiler · 02403/21188 · Multimedia Soft · Josef Schregelstr. 50 **52349** Düren 02421/28100 · Joysoft GmbH · Münster Str.11 · **53111** Bonn · 0228/659726 · Joysoft GmbH · Kaiser Str. 54 · **53721** Siegburg · 02241/68045 · Joysoft GmbH · Schloß Str. 16 · **56068** Koblenz · 0261/309634 · Rocketware · Massenerstr. 27 · **59423** Unna · 02303/257383 · Joysoft GmbH · Fahrgasse 87 · **60311** Frankfurt · 069/91398371 · Arxon GmbH · Assenheimer Str.17 · **60489** Frankfurt · 069/978410-0 · Soft & Sound Software GmbH · Bahnhofstr. 13 · **66538** Neunkirchen · 06821/26797 · Soft & Sound R. u. T. Brust · Kreisstr. 18 · **66578** Schiffweiler · 06821/632163 · Point of Media · Marstall 48 · **71634** Ludwigsburg · 07141/924566 · Schmidt & Fuchs Computertechnik · Hauptstr.17-19 · **73092** Heiningen · 07161/94321-0 · PC Fun Computerspiele · Vertrieb GmbH · Schillerstr. 22 · **80336** München · 089/591269 · Game It! · **87488** Betzigau · 0831/575157 · CD ROM-CENTER · Dennerstr. 4 · **90429** Nürnberg · 0911/28770-83 · CD ROM-CENTER · Heuwaagstr. 20 · **91054** Erlangen · Okay Soft · Am Graben 2 · **92557** Weiding · 09674/1279 · Sympatec · **930XX,** 3 mal in Regensburg · 0941/43454 · PC Multimedia · Hebbelstr. 14 · **94315** Straubing · 09421/55090 · **Großhandel Deutschland:** PAGODA Marketing u. Vertr. GmbH · Ruhrorten Str.9 · **46049** Oberhausen · 0208/201788 · HORMA-Computerware · Daimlerstr. 7 · **77285** Pfalzgrafenweiler · 07445/2204 · Groß Electronic · Passauerstr. 13 · **94133** Röhrnbach · 08582/9605-0

SATURN

Saturn Technomarkt Düsseldorf · Am Wehrhahn 1 · **40211** Düsseldorf · Saturn Technomarkt Mönchengladbach · Stresemannstr. 1-7 · **41236** Mönchengladbach · Saturn Technomarkt Neuß · Breslauer Str. 2 · **41460** Neuß · Saturn Technomarkt Köln · Hohe Str. 41-43 · **50667** Köln Saturn Technomarkt Köln · Maybachstr. 115 · **50670** Köln · Saturn Technomarkt Leverkusen · Wiesdorfer Platz 82 · **51373** Leverkusen · Saturn Technomarkt Aachen · Adalbertstr. 20 · **52062** Aachen · Saturn Technomarkt Düren · Wirtelstr. 38-42 · **52349** Düren · Saturn Technomarkt St. Augustin · Rathausallee 2 · **53757** St. Augustin · Saturn Technomarkt Siegen · Hauptmarkt/Poststr. · **57076** Siegen

Großhandel Österreich: Nowotny · Datensysteme GesmbH · Goldschlagstr. 93 · **1150** Wien · 0043-1-9821005 · **Fachhandel Österreich:** Computer Circle · Vorgartenstraße 211 · **1020** Wien · 0222/7265368 · CCA Computer · Commissions Austria · Margarethenstraße 160 · **1050** Wien · 0222/5448388 Comp Delphin · Türkenstraße 11 · **1090** Wien · 0222/3174442 · SAM Systeme-Applikationen-Methoden · Inzersdorferstraße 101/23 · **1100** Wien · 0222/6069767 · CCA Computerland · Flachgasse 11/43 · **1150** Wien · Pro Software · Flachgasse 11/43 · **1150** Wien · 0222/9851650 · http:\\www.via.at\pro-soft · CCA Computerland · Feßtgasse 10 · **1160** Wien · 0222/4844801· Jemelka Computer · Dr. Wilhelm Exner Platz 6 · **2230** Gänserndorf · 02282/2900 · DLCOMP, David Leisch · Computer & Zubehör · Mankerstraße 84 · **3380** Pöchlarn · 02757/8501-0 · Gameware · Andechsstraße 85 · **6020** Innsbruck · 0512/392626 SAM Systeme-Applikationen-Methoden · Bichlweg 2 · **9500** Villach · 04242/311390 · A.R.T. Computeranimation GmbH · Feldstraße 13 · **3300** Amstetten · 07472/635660 · **Großhandel Schweiz:** AHA CD-ROM Spiele+ · **3662** Seftigen · 033 457001 · **Fachhandel Schweiz:** ENTER Spiel & Lernsoftware · Löwenstrasse 22 · **8001** Zürich · 01/2122010 · sowie Filialen in Bern, Basel, Luzern, Winterthur

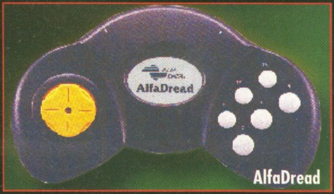


AlfaCrystal, Eigenschaften
- Leuchtende Kristallkugel mit abwechselnden Farben bei Tatendruck oder Rollbewegung
- Benötigt eine minimale Arbeitsfläche von nur 14x10cm.
- Anthrazitfarbenes Gehäuse mit einer leichten Neigung für mehr Komfort der Hand.
- Weiche Gleitbewegung des Trackballs durch abgestimmtes Kugelgewicht.
- Hohe Auflösung und eine Bewegungsgeschwindigkeit bis zu 1,100mm in der Sekunde.
- Geeignet für Links- und Rechtshänder, Daumen- oder Fingersteuerung.
- 3 gut positionierte Mikroschaltertasten für ein exaktes Arbeiten mit jeglicher Software.
- Applikationssoftware unter Windows.
- Ein Blockierschalter für bestimmte Festhalte-Optionen.
- Staubschutz für Anwendungsbereiche wie Werkstätten, staubsaugerfreie Zonen (Hackergaragen) usw.
- Inklusive einer 3,5" Treiberdiskette.
- Langlebiger als etliche Mäuse
- 1,80m langes Kabel

unverbindliche Preisempf. DM 69,–

Geschütztes Gebrauchsmuster

BRANDNEU



AlfaDread, Eigenschaften:
- Das erste echte 6-Funktions-Joypad
- Ergonomisches Design für eine längere Spieldauer
- 8 langlebige Feuerknöpfe (A,B,C,D,E,F,TA & TB).
  (Die Knöpfe C,D,E,F funktionieren ausschließlich mit Spielen und an Gameports die diese Knöpfe unterstützen)
- 2 unabhängige Turbofeuerknöpfe (TA & TB)
- 8-Wege Steuerkreuz

unverbindliche Preisempf. DM 39,–



AlfaCommanderPro, Eigenschaften:
- Ruder- und Schubkraftkontrolle für eine realitätsnahe Flugsimulation.
- Zwei Standard-Feuerknöpfe A und B plus einem Vierwege-Knopf (Coolie Cap) und drei spezielle Knöpfe.
- Auswahlmöglichkeit für 4 verschiedene (A,B,C,D) Spiele mit einfacher Bedienung.
- Speichermöglichkeit von 7 Tastaturfunktionen für jedes Spiel.
- 28 Funktionen insgesamt können somit gespeichert werden.
- Einfache Durchführung. Benötigt keine Softwaretreiber-Installation.
- 2,20m extra langes Kabel mit Tastatur- und Gameportanschluß.
- Stabile Auflage der Basis mit vier Saugnäpfen.

unverbindliche Preisempf. DM 129,–

AlfaCommanderPro Pressestimmen:

„...sticht die solide Verarbeitung von Anfang an ins Auge: an den Stellen, die hoher Belastung ausgesetzt sind, schützen Metallteile die Innereien...
Der Vorteil dieses Systems liegt auf der Hand – mittels einer einfachen Programmierroutine kann der Benutzer häufig gebrauchte Tastaturkommandos oder -kombinationen auf die sieben Joystickknöpfe verteilen und abspeichern... bis zu 28 verschiedene Tastaturkommandos." PC-Games 7/96

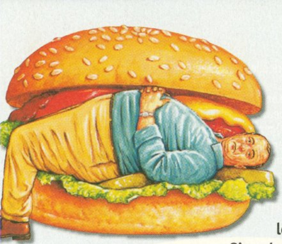
„Viermal sieben Tastatur Shortcuts können (ohne Software!) auf die Buttons umgeleitet werden, insgesamt ergeben sich also 28 Speicherplätze..." PowerPlay 7/96

ALFA DATA Deutschland

AB Union GmbH

AB Union GmbH * Lise-Meitner-Str.1 * 85716 Unterschleißheim * Tel. +49 (0)89 / 3 21 10 33 * Fax +49 (0)89 / 3 17 49 57
Head Office: 3F No.8, Lane 263, Chung Yang Rd, Nankang, Taipei, Taiwan, R.O.C.
Tel.: (+886-2) 788-5775 * Fax (+886-2) 788-5791 oder 6510330
http://ourworld.compuserve.com/homepages/AB_Union

(Groß-)Händleranfragen erwünscht

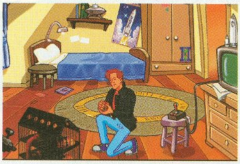


Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

ORION BURGER

Außerirdische bedrohen die Erde, und Sie sind der Menschheit letzte Hoffnung. Kennen Sie schon? So jedenfalls nicht.

Nach den ganzen Rindfleischskandalen der letzten Monate bleiben einem eigentlich nur noch zwei Alternativen: entweder Vegetarier werden, oder aber seine Hamburger in Zukunft nur noch bei der »Orion Burger Corporation« kaufen – dem Schnellrestaurant mit dem proteinreichsten Junkfood der Galaxis. Doch auch im Weltall ist die nötige Fleischbeschaffung nicht ganz problemlos. Zunächst einmal muß ein Planet mit geeignetem Rohmaterial gefunden und »abgeerntet« werden. Ungeschliffener Meister in dieser Disziplin ist ein Alien namens Zlarg. Und wie es sich für einen Außerirdischen gehört, ist er nicht nur grün, sondern auch richtig gemein. Das alles könnte uns natürlich ziemlich egal sein, wenn nicht unsere Erde als nächstes Erntegebiet vorgesehen wäre – und nicht etwa Kühe, sondern Menschen stehen auf der Speisekarte. Zum Glück gibt es da noch einen Haken, an dem die Hoffnung der Erdlinge baumelt: Bevor eine Rasse zu Fastfood verarbeitet werden darf, muß sichergestellt sein, daß diese über keine höhere Intelligenz verfügt. Daher scheint zunächst alles verloren, als der amerikanische Durchschnittsbürger Wilbur Woppelmeyer als Testmuster auf Zlarks Raumschiff gebeamt wird.



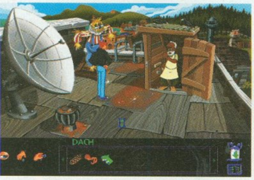


Wilbur wollte doch nur seine Springmäuse füttern ...



... doch nun steht er selbst auf der Speisekarte.

Wilbur ist zwar der Held in »Orion Burger«, aber sicherlich kein Genie. Nachdem ihm der Oberernter und sein Lakai Flumix einem ersten Test verpaßt haben, steht fest: Es darf eingefahren werden. Dem Armen wurden gewaltige Stromstöße durch den Kopf gejagt. So wird gemessen, wieviel das Hirn des Quotenmenschen verträgt – und das ist offensichtlich nicht allzuviel. Zum Glück passiert Flumix kurz darauf eine verheerende Panne: Wilbur wird zurück auf den Planeten geschickt – und zwar einige Stunden vor der Entführung. Auch das mit dem Gedächtnislöschen hat nicht so ganz hingehauen – unser Held weiß von der drohenden Vernichtung der Menschheit. Zu allem Überfluß besitzt Woppelmeyer nun ein Gerät, mit dem er stets zwischen dem Zeitpunkt seiner ersten Prüfung und der Wiederankunftszeit auf der Erde hin und her springen kann. Seine Gegner haben davon natürlich keine Ahnung.

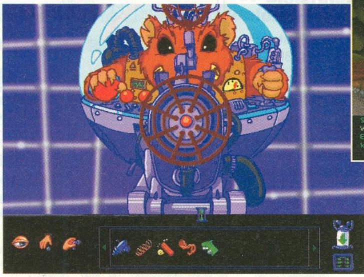


Auf dem Dach des Friseurs befindet sich diese riesige Satellitenschüssel.

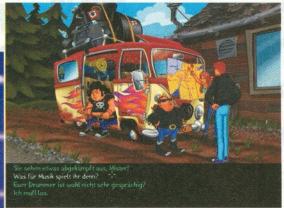


Es gibt nur eine Möglichkeit, die ungeliebten Besucher aus dem All loszuwerden – Wilbur muß alle fünf Tests bestehen. An dieser Stelle steigt nun der Spieler ein, um unserem Helden im Kampf gegen die Grünhäuter zur Seite zu stehen. Dazu lassen wir Wilbur per Mausklick durch seine Heimatstadt laufen. Gegenstände kann man (ebenfalls mit der Maus) unkompliziert untersuchten, nehmen, benutzten und miteinander kombinieren. Treffen Sie auf einen der zahlreichen Anwohner, wandelt sich der Mauszeiger in eine Sprechblase. Wenn Sie zu einem kleinen Plausch aufgelegt sind, folgt meistens ein Gespräch nach dem altbewährten Multiple-Choice-Verfahren. Dabei kommt es nicht selten vor, daß sich die Wahl des Gesprächsverlaufs lediglich auf die Reihenfolge der Themen beschränkt. In solchen Fällen kann man also nichts falsch machen; es wird solange geredet, bis der Gesprächsstoff ausgeht.

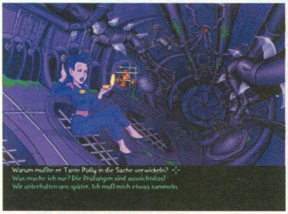
Nachdem Woppelmeyer die für die jeweilige Prüfung benötigten Gegenstände eingesammelt hat, beamt er sich zu seinen Widersachern hinauf, um sich dort dem Test zu stellen. Natürlich findet man auch in den entsprechenden Missionen allerlei Dinge, die für ein Weiterkommen benötigt werden. Ein kleines Beispiel gefällig? Wilbur wird auf Miniaturgröße geschrumpft und in seinen eigenen Springmauskäfig gesteckt. Dort warten bereits ein paar schwerbewaffnete Mutantenmäuse auf ihn. Also beamt er sich auf die Erde zurück, um sich dort ein paar gefrorene Grashüpfer zu holen. Zurück im Käfig taut er diese mit einer Photonenkanone auf, die er wiederum im Raumschiff bekommen hat. Die Killernager werden durch das anschließende Gehupfe dermaßen irritiert, daß sie sich selbst in Stücke zerlegen. Nach diesem Muster laufen die meisten Puzzles in »Orion Burger« ab. In den weiteren Prüfungen muß Wilbur das Haus seiner Tante Polly von außerirdischen Gremlin-Verschnitten



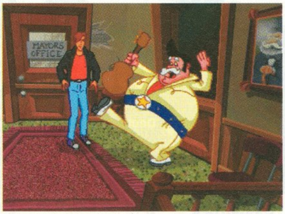
Einst waren es harmlose Springmäuse – doch nun sind sie zu Killernagern mutiert.



Den Drummer müssen Sie irgendwie loswerden, um an den Verstärker kommen.



Die Alien-Rechtlerin Astral hält sich mit Taten eher zurück, unterstützt uns dafür aber mit aufmunternden Worten.



Elvis lebt! Dieser Herr von der Beschwerdeabteilung würde garantiert durch den Test fallen.

befreien, einen Orionburger auf einer Insel finden, und nebenbei auch noch die privaten Probleme seiner Mitmenschen lösen. Alles in allem hat sich der gute Wilbur also allerhand Arbeit aufgehalst. Doch ganz allein sind wir dann doch nicht: Auf dem Raumfrachter von Zlark und Flumix hat sich die gutaussehende Astral eingeschlichen. Als Spionin der »Aktivisten für Alienrechte« versucht sie natürlich mit allen Mitteln, das Treiben der »Orion Corp.« zu behindern. Von ihr bekommt unser Held im Laufe des Spiels immer wieder Tips, wie er den gerade aktuellen Test bestehen kann. Selbst Wilbur greift Ihnen hin und wieder mit ein paar Hinweisen unter die Arme. Auch sonst wird der Spieler nicht im Stich gelassen: Scheitern Sie bei einer späteren Mission, werden Sie ja wieder auf die Erde zurückgeschickt. Beim nächsten Mal müßten eigentlich alle Tests wiederholt und sämtliche dazu benötigten Gegenstände neu eingesammelt werden. Netterweise wird uns diese Arbeit vom Programm abgenommen. Wie bei Adventures üblich, läuft das Spiel im Einspielermodus. Im Gegensatz zu Adventures wie »Baphomets Fluch« haben manche Figuren eine Art Eigenleben. So kommt im Spiel zum Beispiel ein Lastwagen vor. Mal steht er vor der örtlichen Gaststätte, wo sich der Fahrer den Magen vollschlägt. Es kann Ihnen aber auch passieren, das Sie vom Truck fast überfahren werden, weil Sie mitten auf der Straße stehen.

Besonders komplex ist »Orion Burger« nicht, stellenweise werden bereits bekannte Orte schlichtweg recyclet. Aufgelockert wird das Ganze durch Filmsequenzen im schönsten Zeichentrickstil. Auch sonst ist die Welt des »Orion Burger« mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Die deutschen Sprecher kennen wir unter anderem schon als Stimmen von Woody Allen und Duffy Duck. Dabei fällt auch schon mal auf, daß der deutsche Publisher Centre Gold in Hamburg sitzt: Der nordische Dialekt ist dabei die deutsche Antwort auf die schottischen Sprecher der englischen Version. (mk)



MAGNUS KALKUHL ★★★★

Orion Burger ist ohne Zweifel ein prima Spiel. Bis zur Spitzenklasse hat es aber noch ein gutes Stück vor sich. Warum kann ich die endlosen Filmsequenzen nicht abbrechen? Wozu das Multiple-Choice, wenn ich mir bei einigen Gesprächen letztendlich doch alles anhören muß? Einen etwas zwiespältigen Eindruck hat die deutsche Übersetzung bei mir hinterlassen. Einige Sprecher sind klasse, die meisten recht ordentlich. Aber ausgerechnet dem Hauptprotagonisten des Spiels wurde eine Stimme verpaßt, die in der Redaktion für allgemeines Entsetzen sorgte. Doch schließlich ist man ja hart im nehmen, und nach einiger Zeit ist auch dieses Manko vergessen. Der stellenweise recht derbe Humor paßt wunderbar zur eh schon makabren Hintergrundstory. Beispiel: Ein Alien muß beseitigt werden. Im gleichen Raum steht zufälligerweise eine Mikrowelle – nun raten Sie mal, was man damit anstellt. Allerdings reizen diese Stellen eher zum Schmunzeln, denn bei der putzigen Zeichentrickgrafik braucht niemand um sein Seelenheil zu fürchten. Die Herstellerfirma Sanctuary Woods wird nicht ohne Grund in Zukunft ausschließlich für Disney arbeiten. Unterm Strich bleibt so ein ordentliches Adventure – nicht übermäßig komplex, aber mit viel Herzblut und Freunde am Detail gestaltet.

ORION BURGER

Hersteller:	Centre Gold	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	Gut

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ ROLAND: ★★★★ MONIKA: ★★★★

MAGNUS KALKUHL: ★★★★

Adventure für Fortgeschrittene

RENDEZVOUS IM WELTRAUM



Zwölf Mann und ein Asteroid: Das Science-fiction-Epos »Rama« von Arthur C. Clarke erlebt eine Renaissance als Computerspiel – und der Autor selbst gibt dem Spieler Tips.

Eine Crew aus zwölf Personen hat die einmalige Chance, außerirdische Besucher kennenzulernen. In unser Sonnensystem ist ein Asteroid eingedrungen, der im Volksmund nach einer indischen Göttin Rama genannt wird.

Denn das ist nicht irgendein Felsbrocken; es handelt sich um einen offensichtlich künstlichen Zylinder von 50 Kilometern Länge. In der Kürze der Zeit kann nur eine einzige Expedition zu diesem Besucher geschickt werden, bevor er wieder das Sonnensystem verläßt. Aber wen schickt man auf eine solche Reise? Worauf sollte man vorbereitet sein?



Seltsam: Rama ist überall blitzblank, nur diese Maschine verfällt langsam. Warum?

Wissenschaftler aus verschiedenen Nationen stellen natürlich den Großteil der Besatzung. Vom religiösen Nummerntheoretiker über den agnostischen Denker, der das Leben nur für Chemikalien hält, die dummerweise Bewußtsein erlangt haben, sind alle Denkrichtungen vertreten. Aber was ist, wenn Rama feindlich gesinnt ist? Also sind auch »Sicherheitsberater« an Bord; der Chef der Truppe ist (klischeegerecht) Deutscher, seine beiden Vasallen nur selten zu sehen. Und auch der Steuerzahler will informiert und befriedigt werden, denn schließlich finanziert er diesen Ausflug ins All. Also dürfen zwei Reporter mit, die Fernsehen und Zeitungen mit Fakten und Stories beglücken wollen. Dann noch eine Ärztin, und schon ist das Team zum Bersten gefüllt. Keine Chance also für Sie, noch mitzukommen.

Eine Möglichkeit bleibt Ihnen noch, denn Sie sind Ersatzmann Nummer Eins für Mission Newton. Und als bei einem medizinischen Routinecheck einer der Wissenschaftler mysteriöserweise stirbt, ist Ihre Stunde gekommen: Schließen Sie sich der Expedition an, und erforschen Sie das Innere des Zylinders.

»Rendezvous im Weltraum«, im Original »Rendezvous with Rama« genannt, ist nicht das erste Adventure, das auf einem Science-fiction-Roman basiert. Allerdings wurden hier nicht nur Lizenzen gekauft, sondern die Autoren aktiv in das Spiel eingebunden. SF-Legende Arthur C. Clarke tritt als Figur im Spiel auf, Co-Autor Gentry Lee entwickelte das Szenario, arbeitete an den Puzzles mit und schrieb alle Dialoge für die Filmsequenzen. Die Programmierung übernahm Sierra und brachte einen Stab von 3D-Grafikern sowie die Technologie für das paßgenaue Einkopieren von Schauspielern in Spielegrafiken mit.

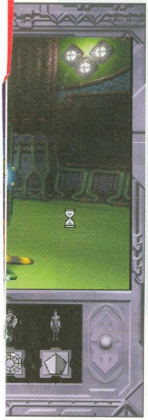
Spielerisch zeigt sich Rendezvous als eine geschickte Kombination von aktuellen Adventure-Trends. Nicht nur optisch findet man Elemente aus »Myst« und Co wieder: Das Innere des Zylinders wurde komplett mit 3D-Programmen gestaltet, der Spieler muß als Entdecker viele seltsame »Welten« durchstreifen und stößt dort



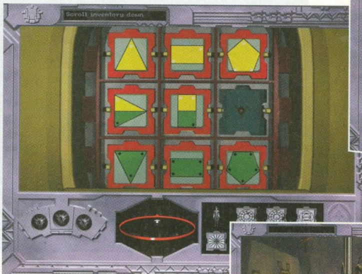
Um nicht 50 Kilometer virtuell zu wandern, klicken Sie sich auf der Übersichtskarte zu den interessanten Orten.



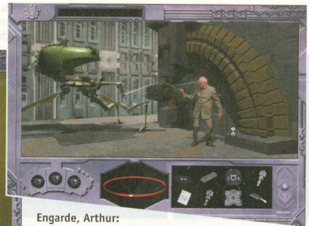
You have new mail – Dr. Takagishi ist auf eine neue Lebensform gestoßen und schickt Ihnen seinen Bericht.



◀ Was will dieses Alien? Farben, Zahlen und eine fremde Sprache entpuppen sich als Logikrätsel.



Sesam öffne dich? Damit nur intelligente Wesen Zutritt erhalten, sind die Türschlösser von Rama kleine Logikrätsel.



Engarde, Arthur: SF-Legende Clarke führt einen ungleichen Kampf Spazierstock gegen Roboter vor.

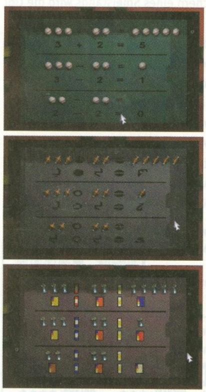


Haben diese Wesen Rama erbaut? Oder sind sie nur Mitreisende, die es sich hier gemütlich gemacht haben?

immer wieder auf skurille Maschinen.

Die Spielmechanik aus »7th Guest« findet sich in den zahlreichen Logikrätseln, mit denen die Erbauer des Zylinders wohl die Intelligenz etwaiger Besucher austesten wollen. Wie in einem klassischen Sierra-Adventure gibt es Gegenstände, die Sie einsammeln, kombinieren und an anderen Orten wieder einsetzen müssen. Und der »interaktive Film« kommt auch nicht zu kurz: Videosequenzen treiben die Handlung voran, an einigen Stellen warten kleine Reaktionstests auf den Spieler. Derart konsequent wurden all diese Elemente noch nie in einem Programm miteinander verwoben.

Zu Spielbeginn starten Sie in der Schleuse am »südlichen« Ende des Zylinders. Dort haben die Wissenschaftler das erste Lager aufgebaut, bevor sie in das Artefakt eingestiegen sind. Hier finden Sie Ihr Schließfach, in dem ein Armband-Computer und ein Taschenmesser liegen. Der Computer bringt Ihnen unter anderem Video-Mails: Wenn andere Personen Ihnen etwas mitteilen wollen, schicken sie einen kleinen Filmclip. So begrüßt Sie unter anderem Mechanikgenie Richard Wakefield per Computerbotschaft und bittet Sie, auch sein Schließfach zu öffnen. Dort sitzt als Geschenk der nur handgroße Roboter »Puck«, einer Figur Shakespeares nachempfunden. Puck ist aber kein Spielzeug, sondern handfeste Hilfe. Seine Datenbank enthält alle Forschungsergebnisse, die das Team bisher gesammelt hat. Zeigen Sie Puck einen Gegenstand, gibt er hilfreiche Informationen von sich.



Rechnen auf die außerirdische Art: Lernen Sie die Zahlensysteme fremder Welten (bevor man Sie bei der Hotelrechnung übers Ohr haut).

Als nächstes steigen Sie in ein weiteres Camp hinab, das sich im Inneren des Zylinders befindet. Während Sie mit einer improvisierten Seilbahn hinuntergleiten, geht in Rama das Licht an: An der Innenseite des Raumschiffs befinden sich Städte, Seen, Felder und andere Bauwerke; es sieht so aus, als würde es quasi nur auf Lebewesen warten. Doch das Licht ist keine Einladung. Auf Rama gibt es schon Lebensformen, die jetzt erwachen. Seltsame Spinnenwesen scheinen als Müllbeseitiger zu fungieren; wenn sich der Spieler ihnen zu sehr nähert, wird auch er als Müll erfaßt, zerkleinert und beseitigt – Game Over und eine Erklärung von Arthur C. Clarke folgen. Neben anderen mechanischen Wesen gibt es auch seltsame Kraken, die sich mit Lichtsignalen verständigen, und Flugechsen, die beinahe die Erbauer des Gefährts zu sein scheinen – oder doch nicht?

Ihre ersten Aufträge im Inneren sind einfach: Sie werden von den einzelnen Personen um Unterstützung gebeten und sollen

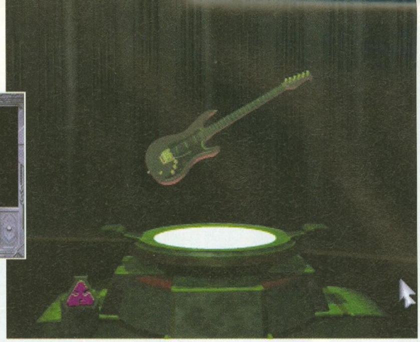
MONIKA STOSCHEK ★★★

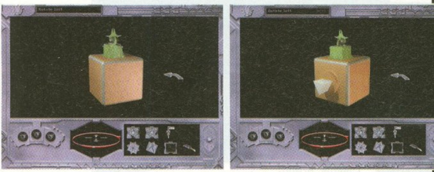
Da steh' ich in der Landschaft, und alles sieht gleich aus: Der massive Einsatz von 3D-Software sorgt dafür, daß Spiele sich immer ähnlicher werden. Rama tappt in die gleiche Falle – auf dem Bildschirm wirkt vertraut, was sich in den Büchern so fremdartig las. Es kommt nicht das richtige Entdecker-Feeling auf.

Über die Puzzles kann man streiten, und ich mag sie größtenteils nicht. Logikaufgaben hatten wir in den letzten drei Jahren zu Genüge, und langsam dürfte den Entwicklern mal was besseres einfallen. Die Zahlenspielereien in der zweiten Hälfte sind mehr als nervig, und die Türschlösser mit Intelligenztest einer der ältesten Hüte – auch hier wird für mich keine Fremdartigkeit aufgebaut, sondern zerstört. Wer sich nicht für Mathematik und Logikspiele interessiert, wird dieses Programm nicht bis zum Ende durchspielen.

Und schade, daß man wirklich gute schauspielerische Leistungen zu Stichwortgebern degradiert: Die anderen Expeditionsmitglieder reden den Spieler an, aber es gibt weder Dialoge oder andere, tiefergehende Interaktion. Hier haben die Programmierer wirklich Puzzle-Potential verschenkt.

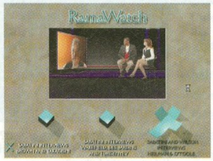
Haben die Aliens doch Elvis gefangen genommen? Oder wie kommt die Gitarre an Bord eines außerirdischen Raumschiffs?





Gemein: Manche Gegenstände im Inventar müssen Sie drehen, um ihre Bedeutung zu entschlüsseln.

beispielsweise Gegenstände transportieren oder ein Kraftfeld ausschalten. Später haben Sie mehr Zeit, auf eigene Faust zu erforschen, und stoßen auf die Intelligenzrätsel der Ramaner. Handelt es sich dabei um Sicherheitssysteme, die Sie von etwas fernhalten sollen? Oder ist es eine Alarmanlage? Wollen die Ramaner so herausfinden, ob eine intelligente und damit gefährliche Spezies im Sonnensystem vorhanden ist? Da niemand diese Frage beantworten kann, verhalten sich die Sicherheitsleute im Team entsprechend paranoid und spielen sich als Beschützer der Menschheit auf. So entwickelt sich dann auch die eigentliche Handlung des Spiels, die Menschen und nicht Maschinen betrifft: Verbergen Ihnen die Expeditionsmitglieder etwas? War der plötzliche Tod des Wissenschaftlers vielleicht ein Mord?



Eine fiktive Fernsehshow stellt dem Spieler die einzelnen Charaktere vor.

Bei der Bedienung läßt Sierra gute irdische Mausklicktechnik zum Zuge kommen: In den einzelnen Bildern, die eine 3D-Perspektive Ihres Standortes zeigen, können Sie den Mauszeiger bewegen; verwandelt er sich in einen geknickten Pfeil, können Sie sich drehen, weist er nach vorn, bedeutet das hingegen: Geh in jene Richtung. Wird aus dem Pfeil eine Hand, ist an dieser Stelle ein Gegenstand, den Sie entweder bewegen oder einstecken können. Die Gespräche mit den Besatzungsmitgliedern laufen automatisch ab; Sie können sie weder ansprechen, noch im Multiple-Choice-Verfahren Dialoge führen. Dafür haben die Kollegen eine andere, sinnvolle Funktion. Wenn Sie ein Stück von Rama erforschen, dort aber einen Gegenstand liegen lassen, wird dieser meistens im späteren Spielverlauf von jemand anderem gefunden und in das Basislager gebracht. Dadurch vermeiden die Programmierer lästige Sackgassen und verzweifeltes Suchen nach einem verpaßten Objekt – schließlich dürfen Sie weite Teile von Rama schon kurz nach Spielbeginn betreten und haben so Zugriff auf Hunderte von Orten.

Der sich zuspitzende Plot sorgt gegen Spielende noch für ein paar handfeste Überraschungen; hier sei nur verraten, daß Sie am Schluß unter einem Countdown leiden und für das Finale nur acht Stunden Zeit haben. Während Sie über Puzzles knobeln, läuft die Uhr unerbittlich weiter und sorgt so für ein besonders dramatisches Ende – beim Speichern eines Spielstands wird die Uhr zum Glück angehalten.

Technik-Tip: Wie bei Sierra üblich, befinden sich sowohl eine DOS- wie eine Windows-Version des Spiels auf den drei CD-ROMs. Die DOS-Variante benötigt einen VESA-Treiber, da nur SVGA-Grafik verwendet wird; sie war in unserem Testmuster in den Animationen aber etwas ruckeliger als das Windows-Pendant, welches auf 12 MByte RAM besteht. Auf einem schnellen 486er läuft das Programm bis auf etwas gröbere Animationen problemlos, mit 16 MByte oder mehr RAM werden die Nachladezeiten geringer und damit der Spielfluß schöner. (bs)

BORIS SCHNEIDER ★★★★

LucasArts, bitte herhören: Das hätte alles in »The Dig« drin sein können: ein vernünftiger Plot ohne Esoterik-Ende nach dem Motto »Zeitreise macht alles wieder gut«, ein Berg von knackigen Puzzles, fremdartige Aliens und Technologie und einfach mehr Interaktion mit einer fremden Welt. Natürlich ist auch das Rama-Spiel nicht ohne Makel: Gerade die Farbschlüssel, die im Inventar nur schwarz-weiß gezeigt werden, lassen den Spieler aufstöhnen. Aber unterm Strich bleibt eine gelungene Synthese zweier Designs: Erforschen Sie das Raumschiff auf eigene Faust, aber verfolgen Sie auch den Plot, der sich rein auf menschlicher Ebene abspielt. Da übersieht man auch gerne die logischen Fehler in der Handlung: Wie schafft man so schnell einen Ersatzmann nach Rama? Wie kann die Expedition so viel getan haben, obwohl das »Licht« in Rama erst angeht, als Sie auftauchen? Und wie ist das Foto von o'Toole dort hingekommen, wo Sie es finden?

Diese Unlogik findet sich (Sierra-untypischerweise) zum Glück nicht in den Rätseln wieder: Wenn Sie Adventures vor allem spielen, um an Puzzles zu knobeln, dann sollten Sie dieses Rendezvous auf gar keinen Fall verpassen.

RENDEZVOUS IM WELTRAUM

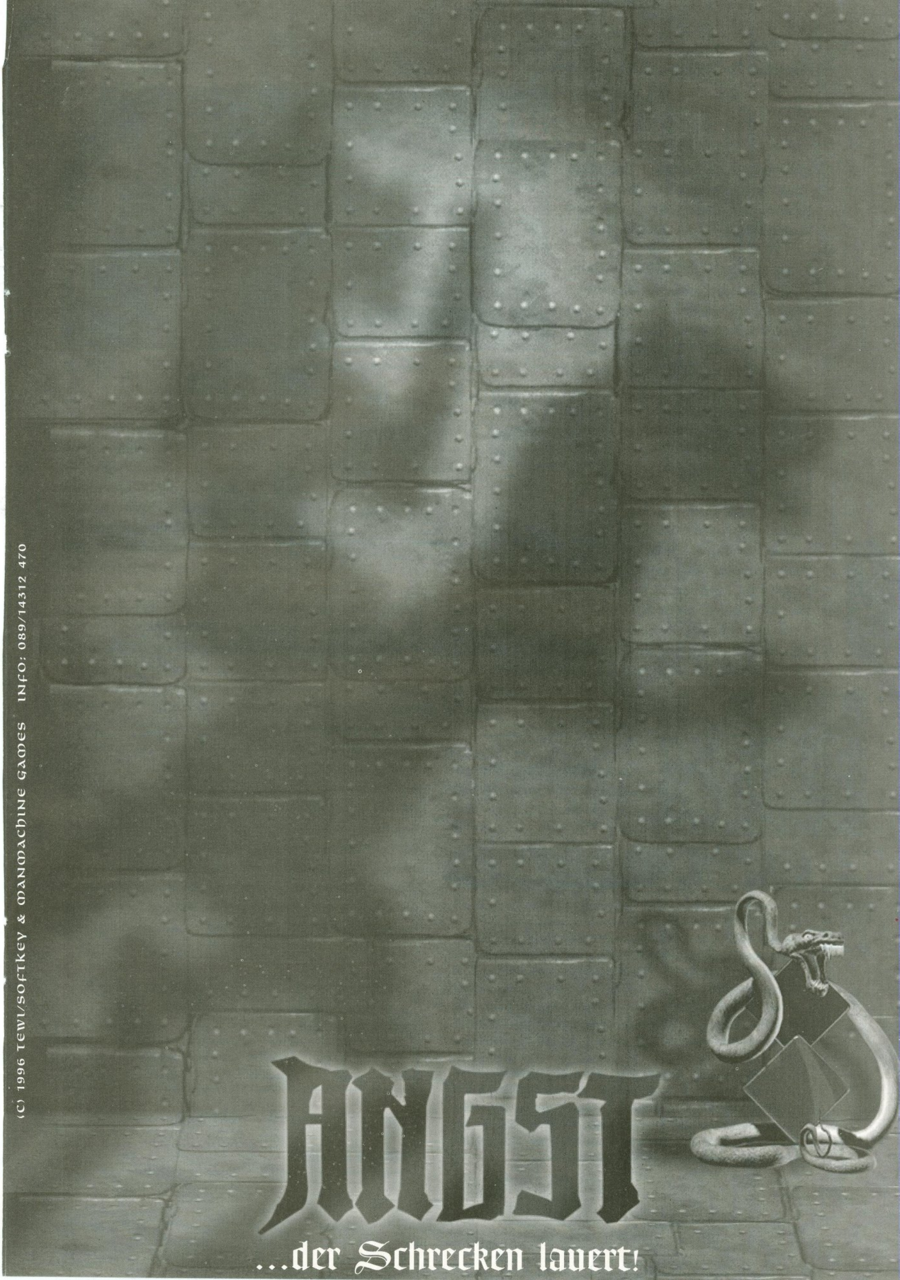
Hersteller:	Sierra	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

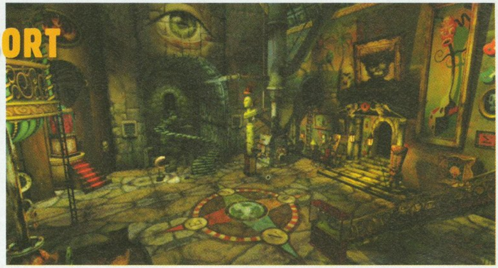
JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★★

BORIS SCHNEIDER: ★★★★


ANGST
...der Schrecken lauert!
(C) 1996 TEWI/SOFTKEY & MANMACHINE GAMES INFO: 089/14312 470

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

9 THE LAST RESORT



Kino meets Computer – das erste Adventure von Robert De Niros Spielefirma will mit toller Grafik und Prominenten-Power überzeugen.

Im Kellergewölbe des Last Resort haben sich die merkwürdigsten Maschinen angesammelt.

Hollywood beherrscht die Entertainment-Welt. In keiner anderen Stadt wird derart geballt an Filmen oder TV-Produktionen gearbeitet. Da ist es eigentlich verwunderlich, daß die Unterhaltung per Computer eher stiefmütterlich behandelt wird. Jetzt will es einer der bedeutendsten Akteure unserer Zeit wissen: Robert De Niro hat seine eigene Spielewerkstatt namens Tribeca gegründet. Das erste Ergebnis ist das Adventure »9 – The Last Resort«. Bei Tribeca besinnt man sich auf die Anfänge. Im Stil von Infocom liegen der CD noch ein paar Goodies bei: das Testament Ihres Onkels, eine Postkarte vom Last Resort und eine Broschüre für potentielle Besucher. Diese enthalten versteckte Tips für das Spiel.



Mit Hilfe der Orgel können zwei Wachen aus dem Weg gespielt werden.

Aber der Reihe nach: Ihr Onkel Thurston Last ist gestorben und hat Ihnen seine ganzen Besitztümer vermacht. Sahnestück ist das berühmte Last Resort, ein Art Sanatorium für ausgebrannte Künstler. Diese wurden von den dort lebenden neun Musen zu neuen Meisterwerken inspiriert. Inzwischen ist das Anwesen leicht verfallen. Sie machen sich daher auf, um mit Hilfe der Musen die bösen Kräfte, die das Resort zerstören wollen, zu stoppen. Dabei stoßen Sie auf bizarre Typen, die immer noch dort hausen. Salty, Pilot eines Spielzeugfliegers, wacht über die merkwürdigen Maschinen und Einrichtungen und gibt Ihnen neben viel Gepoltere auch manchen Tip. Zwei der Musen, eine Art Würmer mit Armen und Beinen, sehen partout nicht ein, warum sie ihre Spielwiese aufgeben sollten, und ärgern Sie nach Strich und Faden.



Nach einer Partie akustischem Memory öffnet sich die Tür zur Musen-Maschine.

Im Myst-Stil wandeln Sie durch sehr detaillierte Grafiken, für die Mark Ryden verantwortlich zeichnet. Zu den Werken des Surrealisten gehörten unter anderem das Cover von Michael Jacksons »Dangerous«-Album. Zahlreiche kleine Puzzles müssen gelöst, Maschinen wieder in Gang gesetzt werden. Gelegentlich tauchen ein paar Bewohner auf, zum Glück nicht als Video, sondern liebevoll gezeichnet.

Die Liste der Sprecher liest sich wie ein »Who is who« des Showbusineß – Robert De Niro hat wohl seine Kontakte spielen lassen. Die Stimme von Salty übernimmt James Belushi, den Part der Zwillingswesen die Aerosmith-Rocker Steve Tyler und Joe Perry. Christopher Reeve verkörpert Ihren verblichenen Onkel. Selbst Randfiguren wie Isadora, die schrille Wahrsagerin, die über das Speichern und Laden von Spielständen wacht, wird von keiner geringeren als Cher gesprochen. (ra)

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Wenn aus heiterem Himmel eine bunte Schachtel auf meinem Schreibtisch landet, auf der das Macromedia-Symbol prangt, bin ich erst einmal skeptisch. Zu viel Trash wird auf die Schnelle mit dem Autorensystem zusammengeschustert. Nach den ersten zehn Minuten war ich dann doch sehr angetan: 9 macht wirklich Spaß. Die Steuerung führt nicht in Sackgassen, die opulente Grafik strotzt nur so vor witzigen Details, und die Stimmen der bekannten Schauspieler heben sich wohltuend vom üblichen Einerlei ab. Gut, man sollte schon anständige Englischkenntnisse mitbringen, will man alle Tips und Sprüche verstehen.

Die Puzzles sind nicht so brutal schwer wie beim Genrekollegen Milo, und mit der Suche nach der Musen-Maschine hat die Hintergrundgeschichte genügend Biß, um gegen andere Leichtgewichte bestehen zu können. Ein Geniestreich sind die Beilagen, die mich an die gute, alte Zeit erinnern, in der noch Ultima-Lederlandkarten oder Stoffsäckchen bei Infocom-Adventures an der Tagesordnung waren.

9 – THE LAST RESORT

Hersteller:	GT Interactive	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★

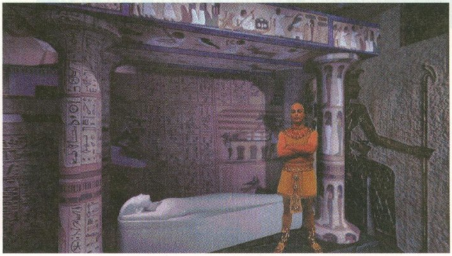
ROLAND AUSTINAT: ★★★★



Das kleine Computer-Lexikon, Folge 367:
online!
hyper-
rechts
hyper-
links
onl(e)ine
search-
engine
router
http:
//www.my-world.de
T-Online:
*neckermann#
http:
//www.neckermann.de
AOL:
Kennwort Neckermann
Neckermann
macht's möglich.
goldbach, buberl & dienstag

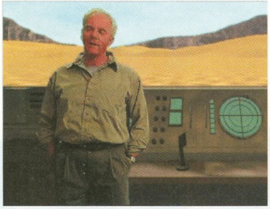
Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

MUMMY
TOMB OF THE PHARAO



Die Super VGA Grafik läßt diesen ägyptischen Priester noch kühler wirken.

Interplay kann vom Horror nicht genug bekommen: Während Sie im letzten Grafikabenteuer alles durch die Augen von »Frankenstein« sehen durften, müssen Sie sich jetzt vor der »Mummy« fürchten.



Malcolm McDowell erscheint oft ungelegen auf der Bildfläche.

Die ägyptischen Arbeiter der National Mining Corporation (NMC) weigern sich weiterzuarbeiten, weil sie glauben, durch die Arbeiten der Firma werde die Grabruhe ihrer Vorfahren gestört, und die ist heilig. Immerhin wurden bei den jüngsten Grabungen altertümliche Gegenstände gefunden. Als der Angestellte Michael Cameron fliegen Sie für die Minengesellschaft an Ort und Stelle, um nach dem Rechten zu sehen.

Mit fast derselben simplen Maussteuerung wie beim Vorgänger klicken Sie sich Bild für Bild durch das Camp in der Wüstengegend sowie durch düstere Minenschächte und Geheimgänge. Eine zugreifende Hand deutet auf mitnehmbare oder manipulierbare Objekte hin, während der Zeigefinger den rechten Weg weist. Alle Gespräche mit den Charakteren laufen vollautomatisch ab. Diese wurden nach dem bewährten Bluebox-Verfahren gefilmt und einkopiert. Malcolm McDowell, der die Rolle des Vorarbeiters spielt, erweist sich sehr bald als giftiger Widersacher. Kurz nach der Ankunft bei der Mine, erhält Michael eine schriftliche Warnung, ein Mord geschieht und eine Archäologin geht k.o. In diesem Tohuwabohu laufen Ihre ersten Aktivitäten an: Sie erkunden das Minengelände, führen vereinzelte Dialoge und finden erste Gegenstände, die Sie weiterbringen. So müssen Sie beispielsweise versuchen, an Schlüssel für verschlossene Räume zu gelangen oder einen defekten Generator für die Schachtventilatoren in Stand zu setzen. Manchmal wird für bestimmte Aktionen herangezoomt, damit der Held defekte Kabel reparieren oder gefährliche Wüstenbewohner wie etwa Kobras und Skorpione verjagen kann. Mit Pech stirbt der Hauptdarsteller gleich beim ersten Schlangenbiß oder wird von einer Presse zerquetscht. Es lohnt sich also, die jederzeit verfügbare Speicheroption oft zu nutzen. Bei der ersten Orientierung im Gelände hilft eine Karte im hübschen Handbuch. Die Wege durch die unvermeidlichen Keller- und Minenlabyrinthe zeigt es Ihnen aber nicht. Was als nächstes zu tun ist, entnehmen Sie den recht eindeutigen Hinweisen Ihrer Gesprächspartner. Diese erscheinen immer dann auf der Bildfläche, wenn Sie wieder einen neuen Raum oder Gegenstand entdeckt haben. Gefundene Objekte landen im scrollenden Inventar, das immer nur eines davon anzeigt. (ms)



Für den kleinen Heimwerker wird zum Isolieren der Drähte herangezoomt.

MONIKA STOSCHEK ★★

Diese Mumie ist teilweise unfreiwillig komisch: Der Held stirbt in der Felspresse, und es ertönt ein kläglich gepiepstes »Au!«. Die atmosphärischen Stärken des Monstervorgängers Frankenstein wurden hier arg verwässert. Die Szenen mit den einkopierten Schauspielern wirken vor den starren Bildhintergründen irgendwie aufgesetzt. Daran kann selbst der Einsatz von Profischauspieler Malcolm McDowell nichts ändern. Die Rätsel sind nicht sonderlich schwierig und manchmal unlogisch: Probiere den Schlüssel immer mal wieder an jeder Tür – irgendwann paßt er schon. Sie klauen einen Schlüssel, und der sonst rüde Besitzer regt sich kaum drüber auf. Das Geklicke von Bild zu Bild wird bald langweilig. Es ist einfach zu wenig Bewegung in Story und Optik. Authentische Sounds wie Grillengezirpe und heulender Wüstenwind untermalt von exotischen Klängen reichen nicht allein für Spannung. Außerdem nervt, daß man x-mal klicken muß, um sich umzudrehen, da es keinen Pfeil für das Zurückgehen gibt. Eine Karte zum Anwählen hätte die Handmuskeln geschont; das fitzelige Inventar gibt einem dann den Rest. Bei allem Respekt ist mir diese Mumie eine allzu tote Angelegenheit.

MUMMY – TOMB OF THE PHARAO

Hersteller:	Interplay	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

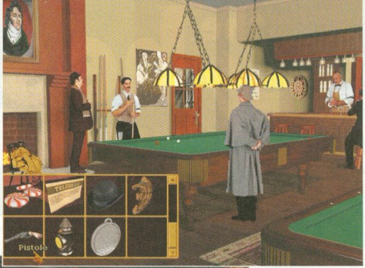
PC PLAYER PERSONALITY

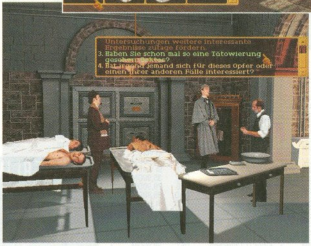
BORIS: ★★ JÖRG: ★★ ROLAND: ★★ MICHAEL: ★★

MONIKA STOSCHEK: ★★

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES 2





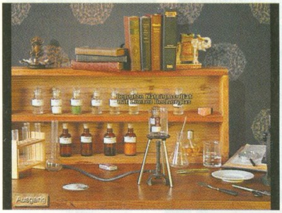
▲ Auf Recherche in der Billardakademie. Links unten sehen Sie das Inventar.

◀ Ein Gespräch im fast überfüllten Leichenschauhaus.

Electronic Arts scheint die Master-CD zur Fortsetzung der 1993 begonnenen Detektivserie per Postkutsche geschickt zu haben. Jedenfalls dauerte es fast vier Jahre, bis Holmes seinen zweiten Fall am PC angehen kann.

Teil 2 des Detektivspiels »The Lost Files of Sherlock Holmes« trägt den Untertitel »Das Geheimnis der tätowierten Rose«. Von einer Tätowierung ist allerdings erstmal weit und breit nichts zu sehen. Vielmehr geht ein Londoner Nobelclub in Flammen auf. Da Holmes Bruder Mycroft bei der Explosion schwer verletzt wurde, hat der Detektiv ein elementares Interesse an dem Fall. Über die Unglücksursache besteht keine rechte Übereinstimmung zwischen den Behörden und dem Meisterschnüffler. Sherlock selbst tritt allerdings erst etwas später in Aktion.

Zu Beginn des Spiels lenken Sie Dr. Watson, der an diversen Örtlichkeiten erste Recherchen allein vornehmen muß. Per Maussteuerung schicken Sie Holmes Assistenten über die handgezeichneten Computergrafiken, in die der vorher gefilmte Charakter jeweils hineinkopiert wurde. Einige Räume sind mehrere Bildschirme groß, so daß gescrollt wird, wenn die Spielfigur Bildränder erreicht. Die ständige Menüleiste des Vorgängers wurde ausrangiert. Zu Personen und interessanten Gegenständen erscheint auf Cursorberührung eine Kurzbeschreibung. Wenn Sie dann die rechte Maustaste drücken, wird eine der jeweiligen Situation angepaßte Liste mit Befehlen angezeigt. Sie können beispielsweise nicht alle Objekte einstecken, da diese Option nur für Dinge gilt, deren Mitnahme unbedingt spielnotwendig ist. Dafür stehen Ihnen manchmal eher ungewöhnliche Aktionen zur Wahl, wie etwa: Eintauchen, Analysieren, Wecken oder Durchstöbern. Ein Klick auf die rechte Maustaste an neutraler Stelle fördert das scrollende Inventar zu Tage. Es sind immer nur acht Gegenstände gleichzeitig zu sehen, die nach derselben Methode eingesetzt werden, wie oben beschrieben. Soll ein Objekt den Besitzer wechseln, erscheint der »Gib-Befehl« oder ein entsprechendes Verb für seine Verwendung. Der Großteil der Recherchearbeit besteht, wie im »richtigen Detektivleben«, in der Befragung von Leuten. Die Sprachausgabe ertönt in Deutsch und ist auf Wunsch untertitelt. Bei den Multiple-Choice-Unterhaltungen müssen Sie meist alle Themen ansprechen. Die Schrift bereits abgehakter Sätze wird abgedunkelt, so daß noch nicht getätigte und neu hinzugekommene Äußerungen leichter zu



▲ In Holmes hauseigenem Labor wird mit diversen Chemikalien hantiert.

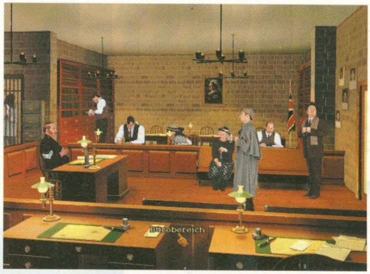


Auf der ▶ scrollenden Karte mehren sich im Spielverlauf die Schauplätze.

MONIKA STOSCHEK ★★★★

Kombiniere: Holmes Tempo hat mit den Jahren ein wenig nachgelassen. Seine Recherchen verlaufen für meinen Geschmack diesmal einen Tick zu zäh. Vor allem die unumgänglichen Reisen zwischen den diversen Örtlichkeiten halten mit ihren Ladezeiten trotz Karte etwas auf, das mildern auch die dabei eingeblendeten Schwarzweißfotos aus der Pferdedroschkenzeit nicht. Allerdings wurde optisch enorm an der viktorianischen Patina gekratzt: ein schickes Vollbild, in dem sich die einkopierten Protagonisten mit nur leichtem »Moonwalker-Effekt« ganz passabel bewegen. Außerdem spendierten die Programmierer von herumkrabbelnden Mäusen bis zu Rauch- und Nebelschwaden vieles an kleinen animierten Details. Die teilweise knallharten, ironischen Dialoge in überzeugender Sprachausgabe machen Laune, obgleich manchmal reichlich viel gequasselt wird. Wen die mäßige Musikuntermalung beim Denken stört, kann sie abschalten. Mit seinen meist logischen Puzzles und der ansprechenden Präsentation gibt es für den Meisterdetektiv trotz einiger Trägheitsmomente noch vier Sterne.

erkennen sind. Der fleißige Dr. Watson protokolliert auch diesmal wieder brav alles in seinem Tagebuch. Dieses kann jederzeit eingesehen sowie optional abgespeichert und ausgedruckt werden. Nach den Gesprächen stehen oft neue Anlaufpunkte zur Verfügung. Letztere können Sie in der Metropole mittels Stadtplan komfortabel bereisen, da frisch erforschte Ziele automatisch darin eingetragen werden. Außer Holmes Haus in der Baker Street gehören natürlich Scotland Yard, diverse Villen, Cambridge und das Themse-Ufer (an dem die unvermeidliche Leiche angeschwemmt wird) zu den stilechten Örtlichkeiten. Wie im ersten Teil, muß das Team mehrere Beweisstücke einer chemischen Analyse unterziehen. Hierzu steht in Holmes Haus ein kleines Labor zur Verfügung, in das für die Untersuchungen hineingezoomt wird. Dort hantieren Sie aus der Ich-Perspektive mit allerlei chemischen Substanzen. Der Detektiv betätigt sich jedoch nicht nur streng wissenschaftlich, er erhält auch eine Herausforderung zu einer Partie Billard und muß Darts spielen. Seine Abenteuer verlaufen vollkommen geradlinig. Sind die Recherchen an einem Ort noch nicht komplett, kommt kein neuer hinzu, und die Untersuchung gelangt ins Stocken, bis das entsprechende Indiz gefunden ist oder den Beteiligten alles Wissenswerte entlockt wurde. Neben den Unterhaltungen mit anderen Charakteren sorgen einige Zwischensequenzen für allmähliche Klarheit in der zunächst nebulösen Geschichte. Wer Angst hat, ein wichtiges Detail zu vergessen, kann jederzeit einen der 30 Speicherplätze in Anspruch nehmen. (ms)



Holmes wird von Lestrade in Scotland Yard um Hilfe gebeten.

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES 2

Hersteller: Electronic Arts
Betriebssystem: MS-DOS
Anzahl der Spieler: Einer
Hardware: ●②③④⑤
Sprache: Deutsch

Präsentation: Gut | Spieltiefe: Gut | Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt | Komfort: Durchschnitt | Übersetzung: nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★★ MICHAEL: ★★★ ROLAND: ★★★

MONIKA STOSCHEK: ★★★★

Adventure für Fortgeschrittene

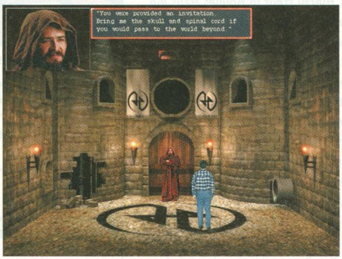
HARVESTER

Willkommen in Harvest! Man glaubt es kaum, aber das einst in CD-Player 3/94 angekündigte Horror-Adventure für Erwachsene erblickt nach nahezu drei Jahren doch noch den Laser des CD-ROM-Laufwerks.



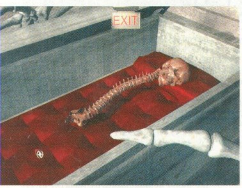
Harvest aus der Vogelperspektive – die Loge des Harvest Moon als unheilvoller Mittelpunkt.

Veteranen erinnern sich noch an das Video, das bei der dritten CD-Player-Ausgabe für gepflegtes Gruseln sorgte. Immer, wenn in diesen Tagen die Rede auf verspätete Spiele kam, fiel der Name »Harvester«. Doch wie es bei der Fliegerei den Spruch »Runter kommen sie immer« gibt, könnte man für die Softwarebranche sagen »Veröffentlicht werden sie immer« – und das bevorzugt zum kaufkräftigen Weihnachtsgeschäft. Allerdings mit Einschränkungen: Da Harvester so blutig ist, daß es in Deutschland wohl in Null Komma nichts indiziert wäre, wird es vom europäischen Distributor Virgin hier nicht vertrieben. Selbst das eher unerschrockene England ließ die US-Version nur nach etlichen Schnitten ins Land. Ist das Abenteuer für Erwachsene aus der Feder von Gilbert P. Austin, der schon die Stories von »Strike Commander« und »Privateer« erdacht hat, wirklich solch ein harter Brocken?



Vor der Aufnahme in die Loge gilt es, einige Aufgaben zu erfüllen.

Es beginnt alles ganz harmlos. Sie wachen eines Morgens auf und wundern sich, wo Sie überhaupt sind. An der Decke hängen Flugzeugmodelle der Nachkriegszeit, statt eines CD-Spielers hockt eine altertümliche Musiktruhe in einer Zimmerecke. Noch etwas benommen stolpern Sie die Treppe hinunter. In der Küche backt eine Frau, die Sie noch nie gesehen haben, leckere Plätzchen. Zwar meint sie, daß sie Ihre Mutter sei, aber auch hier können Sie sich nicht erinnern, das Gesicht jemals gesehen zu haben. Ihre »Mutter« berichtet, daß Sie just den Schulabschluß geschafft haben und schon bald heiraten werden. Ende der Woche wird überdies der große »Bake Sale« stattfinden, dessen Erlös zur Beerdigung von Fremden verwendet wird, die in Harvest zu Tode gekommen sind. Das Thema überhaupt im Ort ist jedoch der Orden des Harvest Moon, eine seltsame Organisation, die im Zentrum der Stadt ihren tempelartigen Hauptsitz, die Loge, hat. Das höchste Ziel eines jeden Einwohners sollte sein, Mitglied in diesem Orden zu werden. Als ein solches hat man unbegrenzten Zugriff auf rotes Fleisch, das bei den Einwohnern ganz oben auf der Speisekarte steht. Wie es scheint, haben Sie zwei Probleme. Nummer eins: Sie haben Ihr Gedächtnis verloren. Problem Nummer zwei: Keiner glaubt es Ihnen, denn, wie Sie im Laufe des Spiels noch mehr als einmal zu hören bekommen werden, sind Sie »schon immer ein Geschichtenerzähler gewesen.«

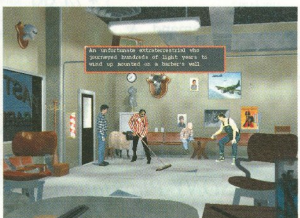


Kann das alles sein, was von Stephanie übrig geblieben ist?

Ihnen schwirrt der Kopf. Sie verlassen das Haus, um sich in Harvest etwas umzusehen und vielleicht Hinweise darauf zu bekommen, was mit Ihnen passiert ist. Ihr Weg führt Sie zum Nachbarhaus, in dem Ihre Verlobte namens Stephanie lebt. Dort erwartet Sie eine handfeste Überraschung: Auch Stephanie kann sich an nichts erinnern und kennt die eigenen Eltern überhaupt nicht. Sie kommen ihr jedoch irgendwie vertraut vor. Da die Eltern ihr Hausarrest verordnet haben, schickt Stephanie Sie los, um herauszufinden, wie man aus dem Ort entkommen kann. Sie empfiehlt wie alle anderen, dem Orden beizutreten. Dazu benötigen Sie zunächst ein ganz weltliches Anmeldungsformular. Leider gibt es diese nur einmal im Monat im



Stephanie wird von einem Spanner hinter der Wand heimlich beobachtet.



Ob die beiden Spieler Mr. Swell und Mr. Parsons mehr über den Kopf dieses Außerirdischen wissen?

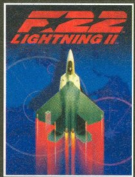
F22 LIGHTNING II™



HOLEN SIE EINEN RUNTER.







Streifen Sie durch den blutroten Himmel über einem riesigen Gelände. Spielen Sie mit Leben und Tod. Nehmen Sie Ihren Gegner bevorzugt von hinten. Sowas haben Sie noch nicht erlebt. Sie werden über das Gameplay von F22 Lightning II™ staunen, sprachlos bei der einmaligen Grafik sein und Zeuge des Zähneklapperns in digitalem Stereosound werden. Noch gefährlicher und spannender wird es, wenn Sie mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen.

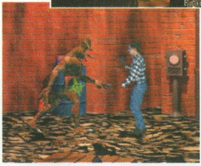
Das ist Ihnen zu hart? Aber nicht doch.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.

NOVA LOGIC™

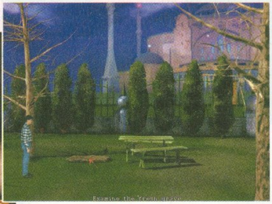


In der Loge wird es noch ekeliger – in diesem Vorraum haben die Wände Augen.



Mit den ausgefallensten Waffen setzen Sie sich gegen diverse Monster zur Wehr.

Postamt, und dieser Zeitpunkt ist just verstrichen – da ist guter Rat teuer. In zahlreichen Gesprächen mit den Bewohnern von Harvest stoßen Sie auf ein Netz von Intrigen und gegenseitiger Erpressung. Gepaart mit traditioneller Puzzlekost gelingt es Ihnen dadurch, noch eine Kopie des Formulars aufzutreiben, das Sie dem Logenwächter vorlegen. Dieser stellt Ihnen nun eine Reihe von Aufgaben. Der erste Test ist noch harmlos: In Mr. Johnsons Auto, das er abgöttisch verehrt, sollen Sie einen Kratzer machen. Auch Prüfung Nummer zwei am nächsten Tag ist noch nicht besonders gewissenslastig: Sie müssen ein Stoffstück aus der Feuerwache



Auf dem Friedhof decken Sie ein schreckliches Geheimnis auf – im Hintergrund lauert bedrohlich die Loge.

besorgen. Die dritte Herausforderung, die gestreifte Drehsäule aus dem Friseurladen zu entwenden, hat tödliche Folgen: Der Friseur stirbt an einem Stromschlag, als er versehentlich die nackten Drähte berührt. Test vier ist schon recht heftig: Setzen Sie Ednas Diner in Brand. Tags darauf gibt es Aufruhr im Nachbarhaus: Stephanie ist verschwunden, nur noch ein Schädel nebst Rückgrat liegen auf ihrem Bett. Daneben: Ihre Einladung in die Loge.

Technisch gibt es an Harvester wenig auszusetzen. Die SVGA-Grafik ist schön gezeichnet, die Geräuschkulisse atmosphärisch, die Hintergrundmusik düster. Dialoge werden gesprochen und auf Wunsch auch als Text angezeigt. Sie können auf Mausklick oder durch Drücken der Escape-Taste beschleunigt werden. Novum: Wenn Ihnen eine Standardantwort nicht gefällt, dürfen Sie selbst ein beliebiges Stichwort eintippen. Gut auch die Idee, einen langen Gang quer über den Schirm mit einem Doppelklick abkürzen zu können. Rund 100, mitunter recht blutige Videos werden an Schlüsselszenen abgespielt. Die beiden Hauptdarsteller werden darin eher mittelprächtig verkörpert, da sind die anderen Personen um Längen besser. Ähnlich wie in den alten »Indiana Jones«-Abenteuern können Sie sich mit diesen auch prügeln. Neben den Fäusten gibt es Waffen wie Baseballschläger, Metzgerbeile oder Schrotflinten. Während in Harvest ein klassisches Adventure mit Objekten, Puzzles und Gesprächen abläuft, nimmt in den drei Ebenen der Loge auf der Suche nach Stephanie und der Erklärung für die Geschehnisse die oft sehr brutale Kämpferei Oberhand.

Der Humor ist schwarz wie eine Nacht mit Mondfinsternis. Oft sind die Sprüche der Akteure so makaber, daß Ihnen das Lachen im Hals stecken bleibt. Der Colonel, dem vor Düsseldorf beim Sprengversuch einer Brücke der Unterleib weggerissen wurde, die schwulen Feuerwehrmänner, die den Einsatzwagen rosa lackiert haben und sich in den Pausen als Aktmaler beschäftigen, der schießwütige Zeitungsjunge – solche Personen haben Sie garantiert noch in keinem Abenteuer gesehen. (ra)

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Eine Warnung vorweg: Harvester ist für Kinder und Jugendliche völlig ungeeignet. Ein paar Beispiele: Wenn einer Person von einer Riesenpflanze der Kopf abgebissen wird, hält die Kamera voll drauf. Ein anderes Mal spaltet ein Schachmeister sich vor Wut über eine verlorene Partie mit einem Beil den Schädel. In den blutigen Überresten muß man dann in Nahaufnahme nach einem Schlüssel suchen. Der Splatter-Faktor war dann wohl auch der Grund dafür, eine Paßwort-Option ins Spiel einzubauen. Außerdem können die blutigen Szenen ausgeschaltet werden. Vor dem Kauf sollten Sie auf jeden Fall einmal probespielen, um zu sehen, ob der Stil von Harvester Ihren Geschmack trifft.

Haben Sie einen starken Magen und einen Sinn für bizarre Geschichten, dann sind Twin Peaks und Picket Fences nichts gegen die Geschichten in Harvest. Der morbide Kleinstadtcharme der fünfziger Jahre ist eine Klasse für sich und wird durch die abstrusen Einwohner mit ihren schrägen Eigenheiten noch verstärkt. Der Plot ist zunächst nur eine Mischung aus Emmerich'scher Geradlinigkeit und der Splatter-Kunst von Tarantino und Rodriguez, überraschend (und brutal) wird es erst in der Loge. Faszinierend die Charakterentwicklung von Hauptfigur Steve, den Sie verkörpern. Seine Wandlung vom unschuldigen Jungen zum skrupellosen Dieb und Mörder wäre Stoff für einen Kinofilm (an dem Hollywood nach Angaben der Programmier bereits Interesse zeigt). Mutig, ein solches Adventure mit einer ungewöhnlichen Story fernab jeden Mainstreams zu veröffentlichen.

HARVESTER

Hersteller:	Merit Studios	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

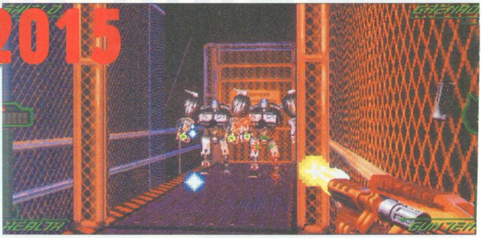
BORIS: ★★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★★★ MICHAEL: ★★

ROLAND AUSTINAT: ★★★★

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

ASSASSIN 2015

Nicht alle Ausflüge in psychedelische Gefilde sorgen für ein sanfteres Wesen: Inscape bietet nach seiner Edgar-Allan-Poe-Umsetzung »The Dark Eye« mit dem Killerthriller »Assassin« einen aggressiven Nachfolger.



▲ Hier läßt Jack seine Waffe gegen zwei Kampfroboter sprechen. (640 x 480 Pixel)

Wir schreiben das Jahr 2015 und die Welt ist schlecht. So schlecht, daß Jack Butcher, ein verdienter Soldat, wegen Befehlsverweigerung unehrenhaft aus der Armee entlassen wurde. Und das nur, weil er Frau und Kind eines regimefeindlichen Rebellen nicht liquidieren wollte. Was bleibt dem Armen da anderes übrig, als im Auftrag der Regierung den Spitzenwissenschaftler eines machtlüsternen Kartells zu töten. Unter dem Decknamen »Assassin« eliminiert er die Zielperson und wird unmittelbar danach zum meistgejagten Mann im Hauptquartier des Syndicats.



In der niedrigsten Auflösung sind dieselben Kampfroboter kaum noch zu erkennen.

Damit Jack die Lorbeeren für seinen erfolgreich durchgeführten Job einstreichen kann, müssen Sie ihm in diesem 3D-Actionspiel zur Flucht vom Tatort verhelfen. Das riesige Gebäude besteht aus zahlreichen Ebenen und verwinkelten Gängen, durch die Sie den Auftragskiller in der Ich-Perspektive leiten. Sie benutzen die Tastatur in Kombination mit der Maus oder einen Joystick. Wer mit der Tastatur alleine lenkt, genießt den Vorteil, daß sich das Fadenkreuz automatisch über Gegnern positioniert. Die kommen bald von allen Seiten; es ist ratsam immer für Rückendeckung zu sorgen, um die Panzerung zu schonen. Falls die futsch ist, verdampft auch die Lebensenergie sehr schnell. Nicht nur Treffern feindlicher Söldner, Walker und Drohnen muß Jack ausweichen, sondern auch in Schächte springen, Raumpfeiler hochjagen oder Bomben- und Hitzefallen umgehen. In den manchmal mehrteiligen sieben Abschnitten ist Dauerfeuer nicht ratsam, da sich die Waffe (eine Art Impulsgewehr inklusive Granatwerfer) sonst überhitzt und die Schußfrequenz sinkt. An der Farbe des eingeblendeten Fadenkreuzes (grün, gelb oder rot) ist die Temperatur erkennbar. Außerdem zeigt ein blauer Cursor, daß das Ziel noch nicht in Reichweite ist. Zusätzlich zur normalen Gewehrfunktion kann die Waffe wahlweise auch als Granatwerfer eingesetzt werden. Der Munitionsvorrat ist stets ausreichend, und während kurzer Ruhephasen wird die Panzerung durch Jacks Kollegin Jett repariert, die ihn vom Shuttle aus zudem mit Infos unterstützt.

Sie können sich zwischen drei Schwierigkeitsgraden entscheiden und optional die Autosave-Funktion aktivieren. Diese speichert den Spielstand an bestimmten Stellen automatisch – von dort geht es nach jedem Heldentod weiter. Es stehen vier verschiedene Auflösungen zur Wahl.

Techniktip: Das Spiel benötigt mindestens 16 MByte RAM. **(ms)**



Wenn unser Held neue Räume betritt, sieht man das meist in einer Zwischensequenz.

MONIKA STOSCHEK ★★

Assassin hat einige recht brauchbare Ansätze. Hätten sich die Macher für Dinge wie Feindintelligenz und Logik ebensoviel Mühe gegeben, wie für die zahlreichen Videosequenzen, dann wären drei Sterne drin gewesen. Die Levels wirken steril und sehen nur in der höchsten (ruckelträchtigen) Auflösung gut aus, in den beiden niedrigeren wird es arg pixelig.

Die scheinbare Vielfalt der Aufgaben verliert schnell ihren Reiz, wenn sie jeglicher Logik entbehrt. Bloßes Ausprobieren, weshalb man wann was machen muß, ist schlicht öde. Erst die linke und dann die rechte Säule zerballern oder umgekehrt? Warum der beherzte Sprung in einen dunklen Schacht Jacks Leben rettet, bleibt auch unklar. Viele Gegner stehen stur auf einer Stelle oder tauchen völlig unmotiviert erneut auf und treffen manchmal noch, nachdem sie längst eliminiert wurden. Da hilft es auch nichts, daß die Steuerung ganz gut klappt. Die Zwischensequenzen verkommen mangels Spielspaß zum Selbstzweck. Da hat die Genrekonkurrenz einfach mehr zu bieten.

ASSASSIN 2015

Hersteller:	Warner Interactive	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	nicht v.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ JÖRG: ★ ROLAND: ★ MICHAEL: ★

MONIKA STOSCHEK: ★★

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

HARDLINE



Wenn Sie etwas in die Luft jagen, beseitigen spektakuläre Explosionen Ihre Feinde gleich mit. (640 x 400)

Das Programmierteam von Cryo bleibt dem Actiongenre treu. Der Spieler muß in einem Videofilm zum Mitspielen seine Haut vor einer Sekte retten.

Der Berufspilot Ted Irvin soll in »Hardline« mit seinem Hubschrauber eine junge Frau aus einem Gebäude evakuieren. Als er am Einsatzort ankommt, findet er nur noch deren Leiche und wird im Handumdrehen selbst zum Gejagten. Eine unheimliche Sekte treibt ihr Unwesen und versucht, sämtliche Nichtmitglieder und Widersacher auszuschalten.

Es beginnt eine gnadenlose Jagd auf Ted, der nie genau weiß, wem er überhaupt trauen kann. Zu allem Überfluß wird er dauernd von geheimnisvollen Alpträumen geplagt, in denen er mit Szenen aus seiner Kindheit konfrontiert wird. Erst im weiteren Spielverlauf verdichten sich seine Erinnerungen und die gegenwärtigen Geschehnisse zu einer zusammenhängenden Story. Sie schlüpfen in diesem Actionfilm zum Mitspielen in die Rolle des Hubschrauberpiloten und müssen von der ersten Sekunde an Ihre Reaktionsschnelligkeit unter Beweis stellen. Denn kaum ist das lange Intro beendet, wird auf die Ich-Perspektive umgeschaltet, und Ihnen fliegen die Kugeln um die Ohren. Im Stil von American Laser Games' »Mad Dog« oder »Who shot Johnny Rock?« tauchen an allen Ecken und Enden des Bildschirmes schwer bewaffnete Typen auf, die auf Sie feuern. Mittels Fadenkreuz-Cursor und schnellen Klicks auf die linke Maustaste müssen Sie nun Ihre Pistole zur Verteidigung benutzen. Andernfalls wird die Anzeige für Teds Lebensenergie rapide absinken, und Sie zwingen, entweder einen Save-Stand zu laden, oder die zuletzt begonnene Sequenz erneut zu versuchen. Je schneller Sie Ihre Gegner treffen, desto üppiger fällt der Bonus aus, der für Sie gelegentlich zurückbleibt. Mal gibt es eine neue, stärkere Wumme für Ihr Arsenal, das bis auf neun verschiedene Waffen aufgestockt werden kann. Von der Magnum, über ein MG bis zum Granatwerfer ist alles vertreten. Gelegentlich ergattern Sie Munitionsnachschub oder eines der begehrten Erste-Hilfe-Sets zum Auffüllen Ihrer Vitalitätspunkte. Da die Extras nur kurz im Bild bleiben, müssen sie relativ schnell angeklickt werden. Wenn ein Schußwechsel komplett abgelaufen ist und alle Feinde beseitigt sind, zeigt der animierte Mauszeiger in Form von gehenden Beinen neue Ausgänge an. Eine Hand hingegen signalisiert, daß Sie ein Objekt mitnehmen oder manipulieren können. Gegenstände aus dem Inventar setzen Sie immer ein, wenn der Weg in weitere Actionszenarien durch eine verschlossene Tür, einen Geheimcode oder Hindernisse wie Säure oder Gas versperrt sind. Hierzu klicken Sie



Auch eine rasante Hubschrauberjagd muß Ted bewältigen. (320 x 200)



Das Inventar enthält mehr Waffen als Gegenstände.



Nicht nur in der U-Bahn kommen die Gegner von allen Seiten. (320 x 200 Pixel)

MONIKA STOSCHEK ★★

Einmal abgesehen davon, daß Filme zum Mitspielen nicht jedermanns Sache sind (schon gar nicht, wenn beim Ballern Menschen das Ziel sind), muß eines eingeräumt werden: Die Videos sind technisch professionell gemacht. Sogar die oftmals in diesem Genre bemängelten schauspielerischen Leistungen können sich hier durchaus sehen lassen. Man nimmt den Darstellern die verkörperten Rollen ab. Die Story ist recht spannend und verbindet diese Aneinanderreihung von Reaktionstests ganz manierlich. Nur das Spiel selbst ist halt ein wenig kurz gekommen: Mausklicks im Stakkato und mit dem Cursor auf alles, was sich am Screen bewegt. Das garantiert allerhöchstens eine Sehnenscheidenentzündung, aber noch keinen wirklichen Spielspaß. Die paar eingebauten Alibirätsel beim Türenöffnen sind mir etwas zu mager ausgefallen. Die übermächtig vielen Gegner machen das Weiterkommen nicht leicht und fordern einiges Durchhaltevermögen, zumal man beim Laden gespeicherter Spielstände immer wieder an den Beginn der zuletzt gespielten Szene zurückgesetzt wird, egal wie weit man schon war. Keine Empfehlung für Einsteiger also, aber Genreliebhaber sollten es ruhig mal versuchen.





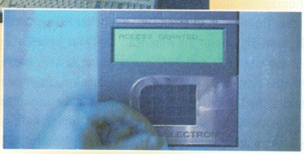
Ted verfügt sogar über übersinnliche Kräfte.

das gewünschte Icon im Inhaltsverzeichnis an und ziehen damit auf die entsprechende Stelle am Bildschirm. Bei etwaigen Mißerfolgen bleibt Ihr Versuch unkommentiert, und es passiert gar nichts. Wenn Sie auf der richtigen Spur sind, geht es nach Drehbuch weiter.

Die Gespräche laufen in diesem Mitspielfilm allesamt automatisch ab. In längeren Zwischensequenzen wird die Handlung durch zahlreiche Begegnungen mit anderen Charakteren vorangetrieben. In den festgelegten Filmablauf sind keine alternativen Handlungsstränge eingebaut worden. Am meisten ist der Spieler ohnehin damit beschäftigt, der großen Anzahl von Widersachern Herr zu werden, die gleichzeitig auf ihn anlegt. Da deren »Abgang« reichlich blutig vonstatten geht, und während des ganzen Spieles auf »echte« Menschen geschossen wird, ist das Spiel erst ab 18 Jahren. Sie können wahlweise in VGA oder Super-VGA (mit 256 oder 65 536 Farben) spielen, wobei für letzteres vom Hersteller mindestens ein Pentium empfohlen wird. Unser Testmuster war noch in Englisch, das Spiel soll in Kürze auch komplett in Deutsch erscheinen. (ms)



Eines der seltenen Puzzles: Hier Fingerabdrücke mit Tesa abnehmen ...



... und dort zum Knacken des Türcodes verwenden.

HARDLINE

Hersteller:	Cryo	Hardware:	❶②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer		

Präsentation: Gut	Spieltiefe: Schlecht	Multiplayer: nicht v.
Ausstattung: Durchschnitt	Komfort: Schlecht	Übersetzung: geplant

PC PLAYER PERSONALITY

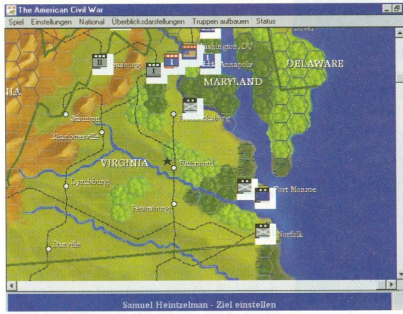
BORIS: ★★ JÖRG: ★★ ROLAND: ★ MICHAEL: ★

MONIKA STOSCHEK: ★★

Strategiespiel für Fortgeschrittene

AMERICAN CIVIL WAR

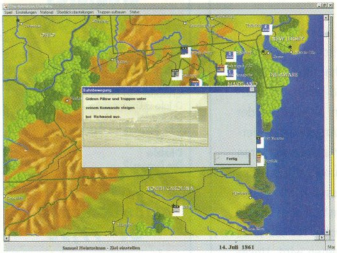
Wer ist Samuel Heintzelman? Diese und ähnlich brennend wichtige Fragen werden in Interactive Magics Bürgerkriegsepos »American Civil War« beantwortet.



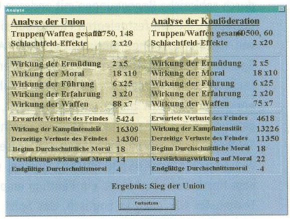
American Civil War ist nur in der höchsten Auflösungsstufe von 1024 mal 768 Pixeln spielbar. Ansonsten werden manche Menüs nicht korrekt auf dem Bildschirm wiedergegeben.

Die Mannen um Bill Stealey geben sich redlich Mühe, eigene Negativrekorde zu unterbieten. Sorgte unlängst »Daley Thompsons Decathlon« für Niedrigstwertungen, bewirbt sich nun »American Civil War« um den Titel »Flop des Monats«. Zwei Hobbygeneräle dürfen sich in den Krieg zwischen den Nord- und Südstaaten stürzen. Von 1861 bis 1864 können die beiden ihre Einheiten über eine Hexfeldlandkarte schieben und in den Kampf schicken. Dabei müssen sie auf ausreichenden Nachschub achten und nebenbei wichtige Städte befestigen. Der Südstaatler kann zudem durch Erfolge in den Schlachten oder die Abschaffung der Sklaverei Prestigepunkte sammeln, die ihm unter Umständen Truppenverstärkungen aus Europa einbringen. Im besten Fall gewinnt er sogar die Wahlen von 1864 und löst so Präsident Lincoln ab. Ergänzend zu dem Strategiespiel wird eine englischsprachige Multimedia-CD mitgeliefert, die, basierend auf Artikeln des Historikers William Hillenbrand, Informationen rund um den Bürgerkrieg bietet. Neben etlichen Seiten Text, der teilweise auch gesprochen wird, finden sich nachgestellte Videos, ausführliche Biographien und historische Karten zum Thema. Karaoke-Liebhaber freuen sich über die Texte etlicher Kriegshymnen.

Technik-Tip: Wenn Sie American Civil War unterhalb einer Auflösung von 1024 mal 768 Pixeln laufen lassen, passen manche Menüs nicht mehr ganz auf den Bildschirm. In diesem Fall sind zahlreiche Optionen und Befehle nicht mehr anwählbar, was zur völligen Unspielbarkeit führt: Um bei hoher Auflösung etwas erkennen zu können, ist aber ein 17-Zoll-Monitor nötig. **(mic)**



Null Bock an der Front: Hier haben wir es mit der seltenen Spezies der »Aussteiger«-Soldaten zu tun.



Dieses Menü ist genauso grafisch mißraten wie uninformativ.

MICHAEL SCHNELLE ★

Ich weiß wirklich nicht, was mich an American Civil War am meisten stört. So sorgten die grauenhaft schlecht übersetzten Bildschirmtexte für allgemeine Redaktionserheiterung. Wenn Soldaten zur »Futteraufnahme« geschickt werden oder Samuel Heintzelman »gezwungen« vorrückt, werden nicht nur Germanisten die Haare zu Berge stehen. Dafür wurden ganze Passagen der Online-Hilfe überhaupt nicht eingedeutscht. Doch das ist eigentlich auch egal, genauso wie die vielen kleineren Bugs sowie die chaotisch aufgebauten Tabellen und Statistiken. Denn selbst wenn American Civil War perfekt funktionieren würde, läge es meilenweit hinter der Konkurrenz zurück. Die Grafik ist schlichtweg öde und die Steuerung unpräzise, unlogisch und unhandlich. Der Multimediateil bietet dafür interessante Fakten, verdirbt aber mit unattraktiven Textwüsten, ruckeligen Amateurvideos und schlechten Digi-Bildchen selbst dem hartnäckigsten Fan den Spaß. Bürgerkriegsfreunde sind bei Sierras »Civil War General« oder Empires »Battleground«-Reihe um Klassen besser aufgehoben. Lediglich Sammler skurriler Ausnahmeflops sollten zuschlagen, wenn diese Niete als Budget zu haben sein wird. Und das steht erheblich schneller zu erwarten, als dem Hersteller lieb sein dürfte.

AMERICAN CIVIL WAR

Hersteller:	Interactive Magic	Hardware:	①②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (an einem PC oder per E-Mail)		

Präsentation:	Sehr schlecht	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Schlecht	Komfort:	Sehr schlecht	Übersetzung:	Sehr schlecht

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★ JÖRG: ★ MONIKA: ★ MICHAEL: ★

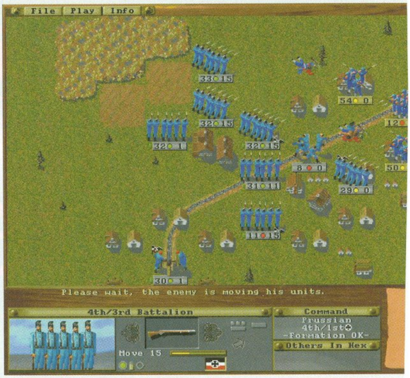
MICHAEL SCHNELLE: ★

Spiele-Test

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

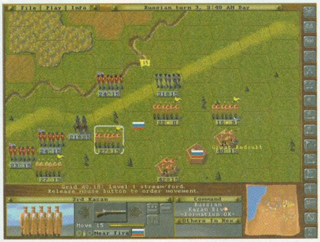
AGE OF RIFLES

Infanteriegefechte sind derzeit beliebt. SSI setzt noch eins drauf und bietet in »Age of Rifles« gleich ein Sechser-Pack mehr oder weniger berühmter Konflikte zwischen 1846 und 1905.



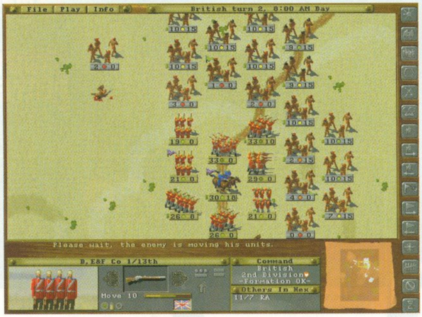
▲ Age of Rifles bietet ein paar bislang wenig beachtete Schlachten: Hier befinden sich die Preußen im Vormarsch auf Sedan (1871).

Auf den Schlachtfeldern des letzten Jahrhunderts begannen sich allmählich Schußwaffen gegenüber Dolch und Armbrust durchzusetzen. Amerikaner, Preußen, Österreicher, Franzosen und Engländer entdeckten die fatalen Auswirkungen von Schwarzpulver und Blei, gepaart mit hoher Fertigungspräzision der Gewehre. Diesem düsteren Kapitel nimmt sich der dritte Teil der »Wargame Construction Set«-Reihe von SSI an. Bei »Age of Rifles« können bis zu zwei historisch interessierte Strategen zeigen, was sie aus der Geschichte gelernt haben. Den größten Raum widmen die Amerikaner dem hauseigenen Bürgerkrieg. Die entscheidenden Schlachten darf man entweder komplett nacheinander bestreiten oder als Minikampagnen nach West und Ost getrennt. Wesentlich weniger bekannt sind die amerikanisch-mexikanischen Grenzstreitigkeiten von 1846 bis 1848, während Preußens Krieg gegen Frankreich 1870/71 oder deren Sommerfeldzug gegen Österreich von 1866 hierzulande noch nicht vollständig der Vergessenheit anheimgefallen ist. Abgerundet wird das Ganze mit dem russisch-japanische Konflikt von 1904 bis 1905 und den »Abenteuern« der Kolonialmacht England unter Königin Victoria zwischen 1845 und 1900. Dort stehen vor allem die Kämpfe gegen die Sikhs in Indien und die Zulus in Südafrika im Mittelpunkt.



Der Mauszeiger verrät durch die eingeblendete Zahl die verbrauchten Aktionspunkte jeder Einheit. Die Farbe zeigt an, ob ein Gewaltmarsch eingelegt wird.

Alle Einzelschlachten lassen sich auch direkt anwählen. Zuzüglich eines Tutorials sind insgesamt 65 Gefechte enthalten. Die einzelnen Scharmützel präsentieren sich im genreüblichen Super-VGA-Wabenlook, wobei das eigentliche Spielfeld von einer umfangreichen Icon-Leiste abgegrenzt wird. Die Truppen wählt man per Mausklick aus, und »zieht« sie an ihren Bestimmungsort. Dabei zeigt der Mauszeiger an, wieviel Bewegungspunkte die Jungs bis



Nicht nur jedes der unscheinbaren Icons rechts hat seine Funktion. Im unteren Fenster ist der Versorgungsstatus mit Munition nebst Gesamtzustand der Truppe abzulesen.

MICHAEL SCHNELLE ★★★

Spielt man Age of Rifles zum ersten Mal, meint man eine 08/15-Wabenschieberei vor sich zu haben. Doch bald schon erkennt man die vielen Feinheiten, die das Spiel erst interessant machen. Vor allem die Rolle der Anführer und ihr Einfluß auf die Truppen personalisiert die Schlachten und bringt durch den Kommandoradius ein zusätzliches spielerisches Element. Gut gefallen hat mir die Möglichkeit, Waffen von geflohenen Feinden zu erbeuten oder die Kommunikationsreihen des Feindes zu unterbrechen, um so sehr starke Einheiten verwundbarer zu machen.

Weniger gelungen ist die Steuerung. So sorgen die kaum aussagekräftigen Icons am Bildschirmrand nur für Verwirrung. Will man die Marschordnung ändern, muß man sich auch noch mit ein paar Schaltflächen am unteren Bildschirmrand beschäftigen, während wichtige Informationen über Versorgungsstatus und verfügbare Waffen nur aus Winzsymbolen hervorgehen. Auch der Editor ist sehr unübersichtlich arrangiert, weshalb das Schlachtenentwerfen nur echten Profis empfohlen sei. Zudem kann der Multiplayermodus zwar mit einer Replay-Funktion für E-Mail-Spieler aufwarten, eine Nullmodemoption wird jedoch unterschlagen. Trotzdem ist Age of Rifles eine interessante Erweiterung jeder Schlachtensammlung, wenngleich man den Bürgerkrieg durch ein paar weniger oft wiedergekäute Kampagnen hätte ersetzen können.



Puristen werden die kargen Truppensymbole der Darstellung der Soldaten im Zinnfigurenstil vorziehen.

zum angewählten Ziel verbrauchen würden. Ändert er dabei seine Farbe, so ermüden die tapferen Kameraden zusätzlich, weil sie über ihr normales Limit marschieren müssen. Stoßen sie unterwegs auf den Feind, so kann er entweder beschossen oder im Nahkampf angegriffen werden. Dabei ist für jeden Zweck eine bestimmte Marschordnung einzuhalten. Während die eine Formation schnell größere Strecken überwinden läßt, bringt eine andere Vorteile im Kampf. Außerdem wirkt sich das Charisma, die Tapferkeit und die Kompetenz des Anführers samt seiner Kommandoreichweite auf Angriff und Verteidigung aus. Jeder einzelne Trupp kann mit besonderen Aufgaben wie Stellung halten, Vorrücken um jeden Preis oder bestimmte Hexagonfelder einnehmen betraut werden.

Um die Schlacht zu gewinnen, müssen bestimmte Punkte auf der Landkarte erobert werden. Dazu verrechnet der Computer am Ende die eigenen Verluste gegen die der Gegner. In dieser Rechnung nicht berücksichtigt wird der modifizierte Schwierigkeitsgrad. Denn fast alle Parameter wie die Intelligenz der CPU, der Einfluß von Gelände und Moral, die Sichtweite oder die Länge des Szenarios lassen sich den jeweiligen Vorlieben anpassen. Ein umfangreicher Editor erlaubt nicht nur das Entwerfen eigener Karten aus zahlreichen vorgeformten Teilen, sondern auch das Zusammenbasteln von Einheiten und Armeen nach eigenem Geschmack. Dabei dürfen Sie sogar Hautfarbe der Soldaten und die Uniformen anpassen. **(mic)**

AGE OF RIFLES

Hersteller:	SSI	**Hardware:**	①②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	**Sprache:**	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (nacheinander an einem PC oder per E-Mail)		

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht v.

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★ **JÖRG:** ★★★ **MONIKA:** ★★ **ROLAND:** ★★

MICHAEL SCHNELLE: ★★★

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

WAR WIND

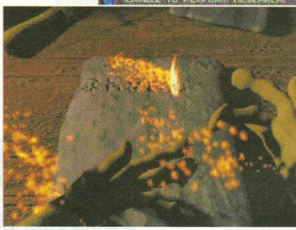
SSIs »War Wind« bedient sich bekannter Elemente, addiert neue Ideen und erweist sich als hochinteressante Echtzeit-Variante für versierte Spieler.



Per Zauberspruch lotst unser Psioniker einen Rubble Fiend ins Gehege links unten.

Man nehme eine Prise »Command & Conquer« sowie ein Pfund »Warcraft«, addiere einen halben Liter Fantasy und einen Löffel Science-fiction, füge ferner viele eigene Ideen hinzu und schiebe das Ganze auf einem (Ab-) Kupferblech in den Backofen. Jetzt noch die Küchenuhr gestellt, und wenig später hält man ein angenehm duftendes »War Wind« in Händen. Doch auch wenn sich SSI kräftig von der Konkurrenz inspirieren ließ: Das Ergebnis kann gefallen.

Die meisten Mitbewerber warten mit namenlosen Einheiten auf, die in mehr oder weniger großer Zahl auf den Gegner gehetzt werden. Ausnahmen bieten Warcraft 2 mit seinen Helden in der Erweiterungs-CD und »Red Alert« mit Einzelfiguren wie Tanya und dem Feldmarschall. War Wind setzt hingegen voll auf Individuen: Man kommandiert vergleichsweise wenige Einheiten, doch die können befördert werden, fünf Körper-Upgrades erhalten und Extrawaffen einsetzen. Zudem gibt es spezielle Heroen, die nur für ein Szenario beim Spieler bleiben. Man selbst taucht als Spielfigur auf, die besonders stark ist, aber keinesfalls sterben darf. Zusätzlich dürfen Sie acht Krieger als »Leibgarde« auswählen und teilweise oder ganz in der nächsten Mission einsetzen. Dabei läßt sich jedem der Acht ein eigener Name geben – das hauseigene »Fantasy General« läßt grüßen.



Die Missionsbeschreibungen erhält man per Sprachausgabe und kurzer Animation.

Die Hintergrundgeschichte von War Wind stellt eine Mischung aus Fantasy und Science-fiction dar: Lange Zeit war das Imperium der Tha' Roon unbezwingbar. Während die schlauen, zweibeinigen Echsenwesen die Führungskaste stellten, dienten ihnen die wuchtigen Obblinox als Soldaten und die pflanzenartigen Eaggra als eifrige Arbeitskräfte und Handwerker. Doch letztere haben keine Lust mehr auf ihr Sklavendasein und rebellieren, unterstützt von den Shama' Li, dicklichen Naturmagiern, die sich den Schutz der Schwachen zur Aufgabe gemacht haben. Wie es sich für ein Echtzeit-Strategiespiel gehört, unterscheiden sich die vier Rassen in den Punkten Grafik, Truppentypen und Aufgaben beträchtlich. Die Tha' Roon versuchen verzweifelt, die Rebellion niederzuschlagen. Sie sind magiebegabt, kampfstark, aber völlig unfähige Arbeiter. Magie betrachten die Obblinox als zweitrangig – niemand sonst kann so zuhauen und soviel Schaden erleiden. Bald helfen sie den Eaggra, die ihre Freiheit erlangen wollen. Diese sind zahlreich und wahre Baumeister, dafür hapert es bei der Geschwindigkeit und den Kampfeinheiten. Die Shama 'Li schließlich erweisen sich als Experten im Nahkampf.

Trotz der unterschiedlichen Ziele und anderer grafischer Darstellung (das betrifft sogar den verwendeten Zeichensatz) sind sich die Rassen recht ähnlich. Jede verfügt über sechs Gebäude, die in Warcraft-2-Manier beliebig in die Landschaft gestellt werden. Eines davon ist das Gasthaus, das zur Truppenrekrutierung dient. Während Sie in vergleichbaren Spielen einfach die gewünschte Kampfeinheit »bauen«, bieten sich Ihnen diese in War Wind an. Wie im Wartesaal eines Hausarztes füllen nach und nach bis zu sechs Freiwillige die Schenke, die drei Typen angehören: Söldner, Arbeiter oder Helden. Man kann in vier Stufen grob bestimmen, wie groß die Wahrscheinlichkeit für jede der drei Einheitenarten ist, aufzutauchen. Während die Söldner durchschnittliche Kampfeinheiten, ansonsten aber völlig uninteressant sind, stellen die Helden wichtige Einzelfiguren dar. Jede Rasse verfügt über drei Heroen, die sich

Mit Druk Langrok an der Spitze greifen die Tha' Roon eine Stellung der Obblinox an.







Hier sehen Sie die verschiedenen Truppentyp-Grafiken für Tha' Roon (obere Reihe), Obblinox, Eaggra und Shama' Li (untere Reihe). Von links nach rechts: Söldner, Arbeiter, Späher, Magier, Kämpfer, Elitetrupp und der Häuptling, Ihr Alter Ego.

unter ganz bestimmen Umständen zur Hilfe entschließen. So taucht der Shama' Li »Jyo the Helper« nur auf, wenn Sie über wenige Truppen verfügen, der Tha' Roon »Taybius o'Mort« läßt sich erst blicken, wenn Ihre Leute zehn Feinde getötet haben. Auch die Vorteile der Helden sind unterschiedlich. Der Erstgenannte hat ungewöhnlich gute Fernkampffähigkeiten, der Zweite ist absolut tödlich, senkt aber Ihren Einfluß. Dieser beeinflußt, ob bestimmte Forschungen durchgeführt oder der Schlachtgesang angestimmt werden darf.

Noch vielseitiger sind die Arbeiter. Ihre Standardaufgabe ist das Sammeln von Ressourcen: Gefällte Bäume bringen immer den gleichen Geldbetrag, der Ertrag aus Kristallen schwankt. Zusätzlich kann man Schätze finden oder die Bio-Upgrades getöteter Gegner in harte Währung umwandeln. Fünf Upgrades wie etwa »verbesserte Sicht« gibt es, außerdem liegen immer wieder Zusatzwaffen herum. Im Gegensatz zu Konkurrenzprogrammen können Sie abfragen, was eine bestimmte Figur bei sich trägt; jede hat ein oder zwei Trageplätze. In diesen finden Ressourcen Platz, aber auch die erwähnten Waffen. So verbessert Spezialmunition die Fernkampfwerte des Trägers oder ein Panzer seinen Verteidigungswert. Arbeiter können in den entsprechenden Gebäuden zu Architekten, Kämpfern, Aufklärern und Magiern befördert werden. Zwar sind die Bezeichnungen und Kosten dafür bei jeder Rasse anders, das Prinzip bleibt aber gleich. Unter bestimmten Voraussetzungen darf man diese Spezialisten nochmals befördern. Um etwa einen Assassinen (eine Einheit der Tha' Roon) zu erhalten, bedarf es neben der Erforschung der Kampfeinheit vier vorhandener »Schurken« (so heißen bei dieser Rasse die Aufklärer). Für den zweiten Assassinen braucht es acht Aufklärer, und so weiter. Damit verhindert War Wind, daß ausschließlich die besonders guten Kampfeinheiten gebaut werden. Auch die Kämpfer und Magier lassen sich nochmals verbessern, zusätzlich gibt es eine spezielle Eliteeinheit pro Volk. Wenn sie so ziemlich alles andere erforscht und gebaut haben, dürfen die Tha' Roon einen Assassinen, der alle fünf Körper-Upgrades besitzt, zum »Jump Troop« befördern. Das ist eine der besten Kampfeinheiten, die extrem schnell ist und über kurze Strecken fliegen kann.

Insgesamt verfügt jede Rasse über zehn verschiedene Truppentypen, plus drei Helden und das eigene Alter Ego. Es gibt aber noch fünf weitere Kampfeinheiten: Trucks, Barken und Kreuzer werden von Spezialisten hergestellt und können bis zu vier Figuren aufnehmen. Sie erlauben die schnelle Bewegung über Land und/oder Wasser und besitzen ihrerseits Kampffähigkeiten. Ein



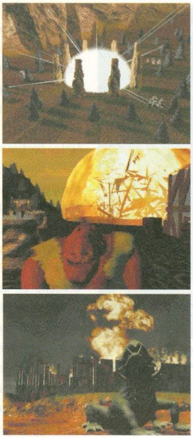
Als einziges Echtzeit-Strategiespiel neben Syndicate Wars dürfen die Einheiten in War Wind Gebäude betreten.

IM VERGLEICH

	RED ALERT	WARCRAFT 2	WAR WIND
Präsentation	Sehr gut	Gut	Gut
Spieltiefe	Sehr gut	Durchschnitt	Gut
Ausstattung	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Komfort	Sehr gut	Gut	Durchschnitt
Multiplayer	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Wertung	★★★★★	★★★★	★★★★

Im Gegensatz zum Gewusel von Command & Conquer und Nachfolger Red Alert sowie den Massenschlachten von Warcraft 2 betont War Wind einzelne Figuren. Die Multiplayer-Funktionen sind die ausgereiftesten im Vergleichsfeld, da sie verschiedene Aufgaben und Teamspiel bieten. Bei Red Alert gibt es bloß zwei Mehrspielermodi, bei Warcraft 2 nur »Vernichte alles«. Aufgrund der besseren Zugänglichkeit macht Red Alert mit mehreren Spielern trotzdem am meisten Spaß. Rechnet man zu Blizzards Warcraft 2 die Missions-CD »Dark Portal« hinzu, steigt der Abstand zu War Wind, das auch für Einsteiger zu kompliziert ist. Zudem wirken die Warcraft-Gefechte farbenfroher. In puncto Spieltiefe bietet das SSI-Programm zwar komplexere Regeln, aber nicht die Vielzahl an grundverschiedenen Truppentypen und Wechselwirkungen wie Red Alert. In Sachen Ausstattung können alle drei Programme eine erkleckliche Zahl von Zusatzlevels aufweisen, die man allein oder gegen Freunde spielt. Doch während Red Alert nur einen Karteneditor bietet, erlauben die beiden anderen auch eigene Szenarios. Die von Warcraft 2 drehen sich dabei immer ums Vernichten des Gegners, während War Wind differenzierte Einsätze zuläßt.

Arbeiter, der in einem Truck sitzt, ist ein ernstzunehmender Gegner. Diese drei Vehikel sehen bei allen Völkern gleich aus und können, wenn sie leer stehen, auch einfach akquiriert werden. Außerdem darf man zwei Typen von fliegenden Maschinen konstruieren. Die Aufklärungs- und Angriffsdronen machen genau das, was ihr Name andeutet. Sonstige Bauten sind Mauern, eine Art Elektrozaun, zwei Typen von Straßen sowie Minen und Brücken. In manchen Szenarios kann man auch eine bestehende Fährverbindung nutzen – gegen Bargeld, versteht sich.


Die Zwischenanimationen von War Wind sind im wörtlichen Sinne explosiv.

Bei den Schlachten verfügen die Truppen über den üblichen Mix aus Fernkampf-, Nahkampf- und Panzerungswerten. Auch Magie kann eingesetzt werden, hier gibt es pro Partei zwischen vier und sechs Sprüche. Einige der originelleren sind »Commmand Voice« (Kontrollieren eines Gegners), »Phantasm« (Erschaffen und Steuern einer Monsterattrappe), »Tree Growth« (Aufforsten soeben kahlgeschlagener Flächen) und »Blood Boil« (Ziel wird zum Berserker, stirbt aber kurz darauf). Nicht nur Sie und Ihre Gegner bevölkern die



Zwischen den Szenarios aktualisiert man seine Kernarmee und wählt aus, wer in der nächsten Mission zum Einsatz kommt.

Landschaft, sondern auch elf Tiere und Monster. So sind die riesigen Boncas friedliche Äser, doch ihre Jungen knabbern mit Vorliebe an Ihren Gebäuden. Werden die Kleinen angegriffen, eilen wutschnaubend die Eltern heran. Andere Tierchen laufen in Ihre Zitadelle und stehlen Ressourcen oder lauern unsichtbar unter der Wasseroberfläche, bis ein Unvorsichtiger am Ufer an ihnen vorbeistiefelt.

Warcraft 2 diente als Vorbild für den »Fog of War«. Die Karte ist bei War Wind von Anfang an sichtbar, doch wo gegnerische Truppen sind, und ob ein eingezeichneter Wald nicht schon längst gefällt wurde, weiß man nur im Sichtbereich der eigenen Streitkräfte. War Wind geht aber noch einen Schritt weiter: Jede Einheit hat einen bestimmten »Versteckfaktor«, der besagt, wie sie vom Gegner wahrgenommen wird. Manche Figuren erscheinen nicht auf der Übersichtskarte des Gegners, andere sind auf dem Schlachtfeld fast durchsichtig. Wieder andere kommen dem Gegner als Angehörige seiner eigenen Armee vor, ähnlich den Spionen in Red Alert. Wälder verhindern die Bewegung nicht, sondern verlangsamen sie – man kann also hindurchlaufen. Einheiten in einem Wald werden nur gesehen, wenn sich der Späher ebenfalls im Gehölz befindet.

Die Szenarios sind abwechslungsreich geraten, man verteidigt Ortschaften, muß Schätze finden oder eine Eskorte durchführen. Ab und an gibt es zwei parallele Ziele, so daß einiges an Planung gefragt ist. Einige der Missionstypen stehen auch bei der Generierung eigener Szenarien per Editor zur Verfügung – die allesamt auch im Multiplayer-Modus gespielt werden können. Bei der »Hasenjagd« treten zum Beispiel sieben schwache Gruppen gegen eine starke Partei an. Oder alle zusammen versuchen, bestimmte Artefakte zu finden. (la)

JÖRG LANGER ★★★★

Als ich vor Monaten die ersten Versionen von War Wind sah, erinnerten sie mich frappierend an Warcraft 2. Doch die Testversion beweist, daß sie mehr als nur ein müder Abklatsch anderer Programme ist. Mir gefällt vor allem die Betonung einzelner Figuren. Statt anonyme Armeen in den Tod zu schicken, leidet man mit seinen Helden, Architekten, Assassinen und Psyonikern. Nette Details wie das Betreten eines Gebäudes (bietet solange Schutz, bis es zerstört ist) oder das Finden von Extrawaffen sind weitere Unterschiede. Das Heranbilden einer, wenn auch kleinen, »Kernarmee« hat mir im Echtzeit-Genre schon lange gefehlt. So muß man die sehr zeitaufwendigen Upgrade-Prozeduren nicht stets neu durchlaufen.

Die Missionen sind nicht ganz so abwechslungsreich wie die von Red Alert, schlagen aber Warcraft 2 und andere Titel allemal. Da heißt es Schätze finden, Leute eskortieren oder ein gefährliches Monster einfangen. Die Ausstattung ist mit vielen Bonusszenarien und einem Editor, der Missionen erlaubt, vorbildlich. Gleiches gilt für den Multiplayer-Modus. Allerdings würde ich mir mehr Abwechslung wünschen, was die Darstellung von Gebäuden und Truppentypen anbelangt. Beim Interface stören mich die Icon-Auswahl und vereinzelte Garstigkeiten: Fliehende Trucks sind kaum einzuholen, Jump Troops können nur einzeln »springen«. Die komplizierten Beförderungsregeln sind nichts für Einsteiger. Erfahrene Echtzeitstrategen hingegen kommen an War Wind nicht vorbei.

WAR WIND

Hersteller:	SSI	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	Windows 95	Sprache:	Englisch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Zwei (per Modem), bis Acht (per Netzwerk)		

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Gut	Multiplayer:	Sehr gut
Ausstattung:	Sehr gut	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★★ MICHAEL: ★★★★ MONIKA: ★★★★ ROLAND: ★★★

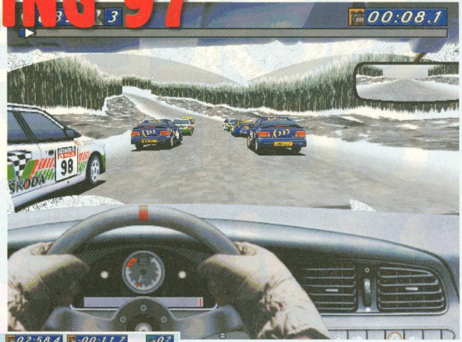
JÖRG LANGER: ★★★★


Sofort eintauchen mit der
GOLDEN COLLECTION Vol.1
FORMULA ONE GRAND PRIX
Die populärste F1-Simulation am PC!
CRYSTAL CALIBURN PINBALL
Irrer Flipper in SVGA-Qualität
ACTION EURO SOCCER 96
Fußball mit Super-Stadion-Atmosphäre!
PANZER GENERAL II
Strategie vom Feinsten!
THUNDERSCAPE
3D-Action und taktische Kämpfe im fantasievollen Rollenspiel!
MASTER OF MAGIC
Weltensimulation für kampfstarke Phantasten!
CIVILISATION
Ihre Hand bestimmt das Schicksal von Generationen!
AIR POWER
Strategische Flugsimulationen mit intelligenter Steuerung
ZEPPELIN – GIANTS OF THE SKY
Vom Pionier zum Herrn der Lüfte!
B17 – FLYING FORTRESS
Haarsträubende Kampfbomber-Missionen!
GOLDEN 1 COLLECTION
10 Games PC CD-ROM
Gi GUILLEMOT INTERNATIONAL
Ubi Soft
89,95 DM
Unverbindliche Preisempfehlung
Vertrieb: Guillemot International • Tel.: 0211-33 80 00

Rennspiel für Fortgeschrittene

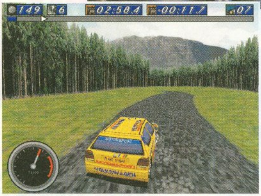
RALLYE RACING 97

Das englische Softwarehaus Europress hat sich schon seit Jahren der »RAC Rallye« verschrieben. Den neusten Aufguß ihrer Simulation haben sie unter die Fittiche von Software 2000 und Fahrerlegende Walter Röhrl gestellt.



Auch Schnee und Eis können einen echten Rallyefahrer nicht schrecken, wenn er zuvor die richtigen Reifen aufgezogen hat.

Die RAC Rallye durch England und Wales ist hierzulande kaum bekannt, obwohl sie als zeitlich letzter Wettbewerb oft die Weltmeisterschaft entscheidet. Deshalb haben sich Eurocom und Software 2000 zusammengetan, um auch dem deutschen Spieler dieses Rennereignis nahezubringen. Auf 28 Teilabschnitten muß er gegen die Uhr beweisen, wie gut er seinen Wagen unter Kontrolle halten kann. Dabei können Sie zwischen sechs Autos wählen: Ford Escort Cosworth, Renault Maxi Mégane, Skoda Felicia, Proton Wira oder Golf GTI unterscheiden sich in Motorisierung und Drehmoment erheblich. Doch mit ein wenig Tuning kann man auch schwächeren Wagen auf die Sprünge helfen. Je nach Beschaffenheit der Strecke sollten Sie die Bodenfreiheit, die Gangübersetzung, die Härte der Stoßdämpfer, die Bremsbalance und das Lenkverhalten stufenlos anpassen. Zu guter Letzt müssen Sie sich für den passenden Reifensatz entscheiden. Dabei ist nicht nur der Streckenbelag wichtig, sondern auch das vorherrschende Wetter. Denn mit Regen, Schnee, Kies, Schotter und Matsch ist, vor allem in Kombination, nicht zu spaßen.



Je nach persönlicher Vorliebe kann man den Wagen auch aus der Außenperspektive steuern.

Auf der Strecke fahren Sie mit Automatik oder Handschaltung und in SVGA vor allem gegen die Zeit. Denn Gegner werden Sie in diesem Modus nicht zu Gesicht bekommen. Lediglich der Rückstand auf den Führenden und die aktuelle Position werden eingeblendet. Zudem weist ein digitaler Beifahrer auf die Kurven hin. Dafür gibt es drei verschiedene Perspektiven, wobei Sie sowohl mit, als auch ohne eingeblendetem Cockpit oder aus einer Außenansicht um die vorderen Plätze anrasen dürfen. Fühlen Sie sich dabei zu einsam, stehen vier Arcade- und ein Time-Trial-Modus zur Verfügung, wo Sie gegen bis zu sieben Konkurenten antreten können. Dabei ist die Straßenbreite genauso variabel wie die Stärke der Gegner oder die Wetterbedingungen. Alternativ dazu darf ein beliebiger Streckenabschnitt einzeln befahren werden. Über Netzwerk lassen sich bis zu acht Spieler verbinden, wobei der Computer gern fehlende Mitfahrer ersetzt. (mic)



Vor den Etappen können Sie Ihren Wagen ein wenig tunen.

MICHAEL SCHNELLE ★★★

Rallye Racing 97 hält nicht ganz das, was es auf den ersten Blick verspricht. Die Strecken sind in schönem SVGA angenehm flott, wenngleich die digitalisierten Zuschauer leicht deplaziert wirken. Die deutsche Sprachausgabe ist solide, und die Steuerung hat man sofort im Griff. Doch obwohl sich Handbuch und Programm inständig bemühen, den Schein der Simulation aufrechtzuerhalten, muß Rallye Racing spätestens beim Fahrverhalten und dem Schadensmanagement Farbe bekennen. Obwohl sich der Wagen mehrfach auf der Strecke überschlagen hat, wirkt sich das, bis auf Zeitverlust, nicht weiter aus. Auch ein gemeldeter Motorschaden zwingt nicht zur sofortigen Aufgabe, sondern erinnert höchstens daran, daß man nach dem Rennen einige kleinere Reparaturen erledigen lassen sollte. Für eine Actionrennerei ist es dagegen grafisch zu unspektakulär und auf den Strecken zieht sich das Fahrerfeld für heiße Duelle zu weit auseinander, was den Multiplayer-Modus stark abwertet. Schade eigentlich, denn technisch gibt es nur wenig zu bemängeln. So aber bleibt ein zutiefst durchschnittliches Spiel, dem ein wenig mehr Action oder Simulation gutgetan hätten.

RALLYE RACING 97

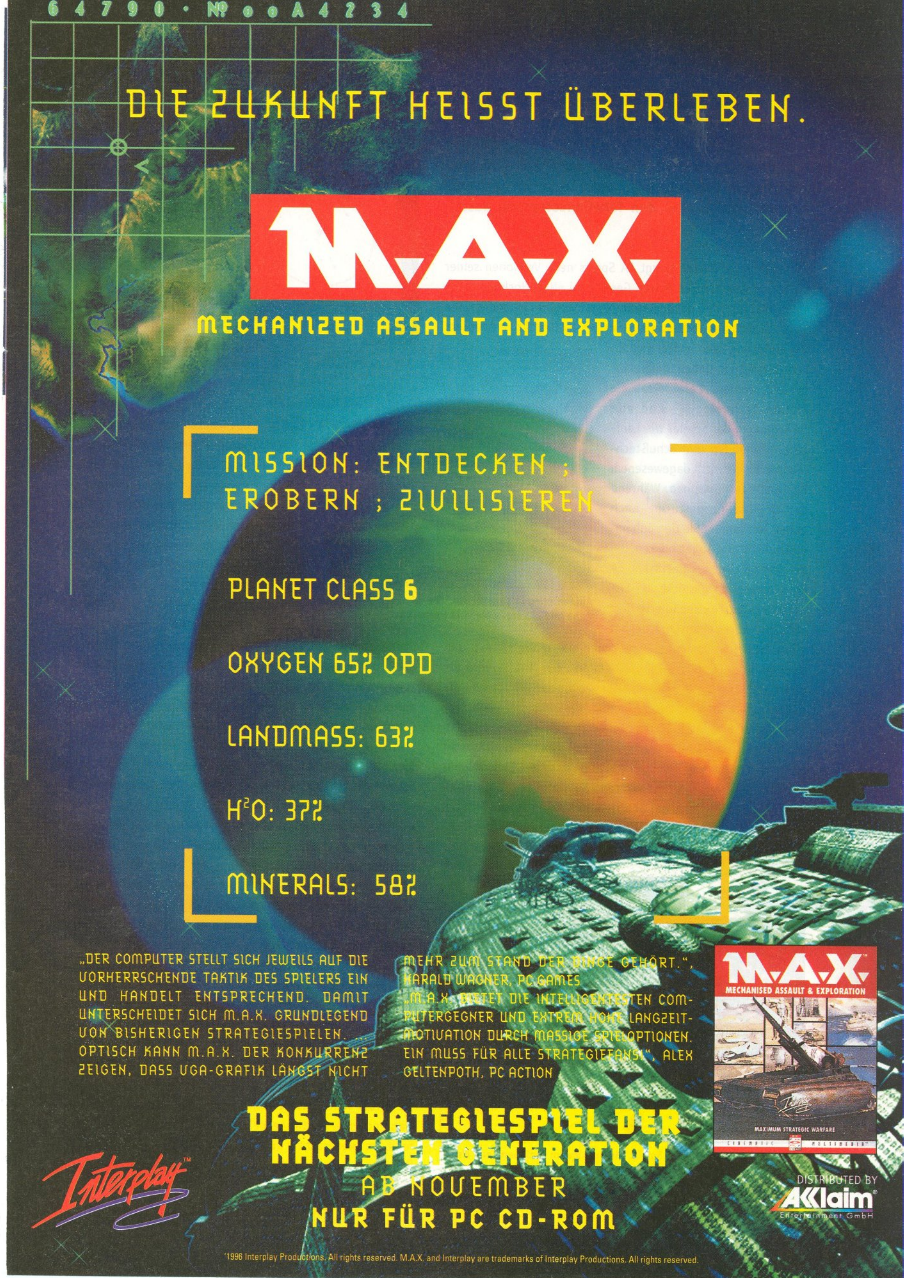
Hersteller:	Software 2000	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis 16 (Netzwerk)		

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Schlecht	Multiplayer:	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	Durchschnitt

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ JÖRG: ★★ MONIKA: ★★ ROLAND: ★★

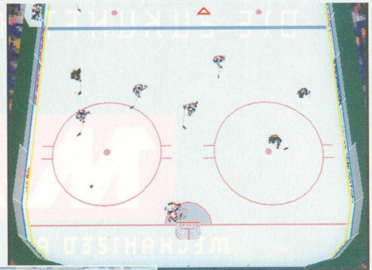
MICHAEL SCHNELLE: ★★★



64790 · № ooA4234
DIE ZUKUNFT HEISST ÜBERLEBEN.
M.A.X.
MECHANIZED ASSAULT AND EXPLORATION
MISSION: ENTDECKEN ; EROBERN ; ZIVILISIEREN
PLANET CLASS 6
OXYGEN 65% OPD
LANDMASS: 63%
H²O: 37%
MINERALS: 58%
„DER COMPUTER STELLT SICH JEWEILS AUF DIE VORHERRSCHENDE TAKTIK DES SPIELERS EIN UND HANDELT ENTSPRECHEND. DAMIT UNTERSCHEIDET SICH M.A.X. GRUNDLEGEND VON BISHERIGEN STRATEGIESPIELEN. ... OPTISCH KANN M.A.X. DER KONKURRENZ ZEIGEN, DASS VGA-GRAFIK LÄNGST NICHT MEHR ZUM STAND DER DINGE GEHÖRT.“, HARALD WAGNER, PC GAMES
„M.A.X. BIETET DIE INTELLIGENTESTEN COMPUTERGEGNER UND EXTREM HOHE LANGZEITMOTIVATION DURCH MASSIGE SPIELOPTIONEN. EIN MUSS FÜR ALLE STRATEGIEFANS!“, ALEX GELTENPOTH, PC ACTION
M.A.X.
MECHANISED ASSAULT & EXPLORATION
MAXIMUM STRATEGIC WARFARE
DAS STRATEGIESPIEL DER NÄCHSTEN GENERATION
AB NOVEMBER
NUR FÜR PC CD-ROM
Interplay™
DISTRIBUTED BY
Acclaim
Entertainment GmbH
'1996 Interplay Productions. All rights reserved. M.A.X. and Interplay are trademarks of Interplay Productions. All rights reserved.

Sportspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

NHL HOCKEY 97



Aus der Vogelperspektive: Die Deckenkamera zeigt das Spielgeschehen sehr übersichtlich.

Eishockey auf dem PC, das war lange Zeit gleichbedeutend mit »NHL Hockey«. Jetzt versucht Electronic Arts mit »NHL 97«, den Tabellenvorsprung auszubauen.

Pünktlich im Herbst bringt EA Sports neue Versionen seiner Sportspiele auf den Markt. Gerade bei »NHL Hockey 97« ist es nicht leicht, den hochgelobten Vorgänger zu übertreffen. Die wohl deutlichsten Verbesserung sind bei der Grafik zu entdecken. Die Auflösung kann in drei und die Fenstergröße in sieben Stufen eingestellt werden. Dank »Realtime Motion Technology« sind alle Bewegungen der Spieler wie Laufstile, Drehungen und Schußtechniken in bisher nicht dagewesenem Realismus zu bestaunen. Während der Begeisterungsstürme nach einem Tor können Sie den Jubelnden direkt in die Augen blicken. Bei der Darstellung des Pucks hat EA beim Fernsehen gespickt. US-Eishockeysender Fox spendierte dem »FoxTrack Puck« einen Chip, der mit einer speziellen Kamera aufgenommen eine graue »Aura« samt Verfolgungslinie auf die Bildröhre bannt. Bei NHL 97 wird der gleiche Effekt geboten. Zur eigentlichen Spielansicht stehen wie gehabt neun Kameras zur Verfügung, darunter drei Deckenkameras, drei dynamische Fernsehkameras und Seitenaufnahmen. Die Klangkulisse ist so stimmungsvoll, daß man fast vergiß, nicht selbst im Stadion zu sitzen. In den Menüs und während Spielpausen dröhnt fetziger Gitarrenrock aus den Boxen. Im Spiel brodelt die Hallenatmosphäre: Stadionsprecher, Schüsse, Bodychecks und das Klacken der Stöcke beim Bully schaffen eine fast perfekte Illusion. In der von uns getesteten US-Importversion störte lediglich, daß der Sprecher Tore immer recht spät bemerkte. Das »He scooooores!« kam stets mit kurzer Verzögerung. Spieltechnisch wurde gegenüber der 96er-Version nichts wesentliches geändert. Vor dem ersten Bully verstärkt man sein Team per Spielerwechsel mit anderen Clubs oder stellt neue Heroen per Baukasten zusammen. Dabei legen Sie Namen und Schußhand ebenso fest wie die Stärken des Spielers in 14 Kategorien, darunter Ausdauer, Stockkontrolle und Aggressivität. Wer einen neuen Goalie »erstellt« oder einen Torwart von einem Konkurrenten abwerben will, wundert sich: Die Stärken werden in den gleichen Kategorien wie bei den anderen Spielern angegeben. Spezielle Fähigkeiten wie Reaktionsschnelligkeit, Fangsicherheit oder Beweglichkeit gibt es nicht.



Animationen in Slow Motion: Die Wiederholung kann man in Ruhe und aus frei wählbarer Perspektive genießen.

Spiele-Test





Kurzübersicht während des Spiels: Die Anzeige im Optionenmenü listet den aktuellen Stand und die Schußbilanz auf.

In drei Schwierigkeitsstufen wird zwischen Einzelspiel, Saison und den Playoffs gewählt. Beim Solospiel bestimmen Sie die Kontrahenten aus allen Mannschaften der NHL sowie ein Allstar-Teams der Eastern- und Western-Conference aus. Neu hinzugekommen sind die Auswahlgruppen USA, Kanada, Rußland und Europa. Pro Saison spielt man mit dem Team seiner Wahl 25, 50 oder die echte Anzahl von satten 82 Begegnungen, bevor die Plazierungen für die Playoff-Serien feststehen. Wer sich diese Vorentscheidung ersparen will, steigt direkt in die Playoffs ein. Trotz aller Grafikpracht stören einige Schnitzer gewaltig: Eine laufende Einblendung der restlichen Spielzeit während des Spiels fehlt – lediglich die an der Decke hängende Hallenuhr gibt in manchen Zwischensequenzen Auskunft. Ebenso können die Goalies ihren Torraum nicht verlassen – wie angebunden kleben sie in der Nähe ihrer Linie. Echten Frust verspürt man, wenn während einer Partie gespeichert werden soll. Diese Funktion fehlt (im Gegensatz zur 96er-Version) völlig, das Spiel kann lediglich abgebrochen werden. Saisonspiele werden erst nach dem

Mischen Sie mit!



Führen Sie Ihr Volk durch 12 vollkommen neue Kapitel!



Besiedeln Sie Nordamerika, Südamerika, Europa, Asien, Afrika, Australien und die Antarktis!

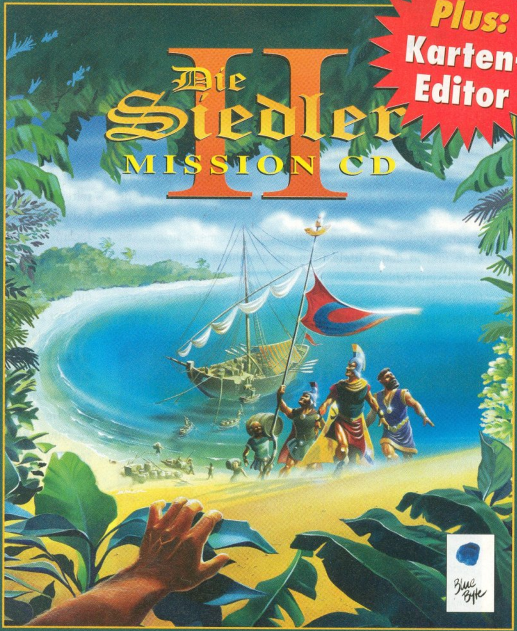


Erleben Sie neben Lava-, Sumpf- und Waldlandschaften jetzt auch ein komplett neues Winterszenario!



Gestalten Sie Ihre eigenen Welten mit dem Karteneditor und tauschen Sie sie unter Freunden aus!

Plus: Karten-Editor



"Die Siedler II – MISSION CD"

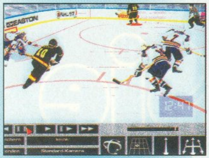
ist die mit Spannung erwartete Zusatz-CD für "Die Siedler II – VENI, VIDI, VICI".

Begeben Sie sich auf die Reise, erforschen und erobern Sie die Kontinente. Quälen Sie sich durch die Eiswelten von Sibirien und Grönland. Schlagen Sie sich durch den Dschungel von Asien und Südamerika. Besuchen Sie die Einöden und Wüsten Afrikas oder erschaffen Sie Ihre eigenen Welten mit dem leichten, sich fast selbsterklärenden, Karten-Editor. (Vollversion von "Die Siedler II-VENI, VIDI, VICI" wird benötigt!)

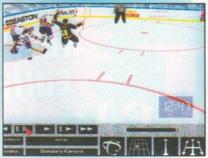
Release: November 1996 • Format: PC CD-ROM

Blue Byte

Blue Byte Software GmbH • Eppinghofer Straße 150 • 45468 Mülheim an der Ruhr • Deutschland
Tel: +49 (0)208.4 50 88-0 • Fax: +49 (0)208.4 50 88-99 • URL: http://www.bluebyte.de







Die Bewegungsabläufe der Spieler sind verblüffend echt. Haben Sie schon einmal Kufen-Cracks am PC so schön jubeln sehen?



Edel sei das Spiel, torreich und gut: Im grafisch opulent gestalteten Hauptmenü wählen Sie Spielart und Mehrspieleroptionen aus.



Der Saisonmodus hat sich gegenüber dem Vorgänger kaum geändert.

Endergebnis und der Rückkehr ins Menü gesichert. Füllte man mit den Vorgängern gerne eine kleine Pause mit dem Spielen eines Drittels, stellt sich jetzt die Frage: »Abbrechen oder den PC bis zum Weiterspielen im Leerlauf lassen?«. Fans des Vorgängers werden zudem vermissen, daß man Statistiken nicht mehr ausdrucken kann und in den Drittelpausen die gewohnte Scoring-Zusammenfassung fehlt.

Die künstliche Intelligenz der Computergegner soll laut EA Sports weiter optimiert worden sein. Die Digi-Spieler agieren im allgemeinen auch recht clever, stellen sich in aussichtsreiche Position und laufen rechtzeitig aus dem Abseits heraus. Nur bei Fastbreaks schießen die gegnerischen Cracks häufig den Puck unmotiviert gegen die Stirnbande, obwohl sie frei auf unser Tor zulaufen. Ein weiterer Schwachpunkt: Die Torwarte können den Puck minutenlang festhalten, ohne daß die Schiedsrichter die Situation abpfeifen und auf Bully vor dem Tor entscheiden – ein Referee im echten Stadion würde dafür gelyncht werden. Wer versucht, den Puck in einer solchen Lage abzuspielen, wird nicht selten mit einem Gegentor bestraft, weil ein Stürmer des Kontrahenten auf eben dieses Abspiel lauert.

Technik-Tip: Auf der NHL-CD befinden sich eine DOS- und eine Windows-95-Version. Die ausgefeilte Technik hat ihren Preis, die Hardwareanforderungen sind rasant gestiegen. Das Spiel läuft nur auf Intel-Prozessoren; AMD oder Cyrix sind »aufgrund mangelnder Zusammenarbeit mit EA Sports nicht kompatibel zu diesem Spiel«, so Electronic Arts. Voraussetzung für zünftige Matches ist ein 4fach-CD-ROM-Laufwerk und eine Grafikkarte, die mindestens 65 000 Farben darstellen kann. Noch mit einem Pentium/90 zieht der Puck allenfalls gemächlich über das Eis.

Vom Hersteller empfohlen wird offiziell ein Pentium/100 mit 16 MByte RAM und einer PCI-VGA-Karte mit 2 MByte Hauptspeicher. Sogar mit dieser Ausstattung können Sie nicht die volle Grafikpracht genießen, sondern müssen für ein flüssiges Spiel einige Details wie Spielerbänke, Spiegelungen auf dem Eis oder Zuschauer abschalten. Getestet wurde eine in Deutschland erhältliche, importierte US-Version, die schon (fehlerhafte) deutsche Texte enthält. Eine echte deutsche Version, die auch Bugs beseitigen soll, ist in Arbeit und lag zu Redaktionsschluß noch nicht vor. **(la)**

JÖRG LANGER ★★★

Beim Eishockey gibt es (dank eines Tricks im Regelwerk) keine Eigentore, und trotzdem ist NHL 97 ein solches gelungen. Ja, die Grafik ist auch für Nichtanbeter von EA Sports extrem gelungen. Noch nie habe ich eine Sportsimulation mit derart realistischen Spielerbewegungen gesehen, noch nie gab es soviel edle Pixelpracht selbst in den Menüs. Steuerung und Computerintelligenz sind auch makellos. NHL 97 bringt die Atmosphäre und Spannung einer Eishockeybegegnung ohne Einschränkungen auf den Monitor.

Doch zu viele Mankos lassen eine klare Empfehlung für NHL 97 nicht zu. Daß ich eine komplette Begegnung durchspielen muß, weil das Speichern in den Drittelpausen nicht mehr erlaubt ist, mag für Solospieler erträglich sein. Doch für die vielen Offline-Ligen, in denen die Konkurrenten sich gesicherte Spielstände gegenseitig per E-Mail übertragen, ist das eine Katastrophe. Da hilft auch nicht der Online-Modus, der die Telefonrechnungen zumindest in Deutschland auf traurige Höchstmarken schraubt. Dazu kommen viele Bugs: Die Torhüter geben den Puck nicht mehr her oder können nicht aus ihrem Torraum fahren. Die Defensive kassiert locker 60 bis 80 Schüsse pro Match. Bei den ausdrücklich unterstützten Gravis Gamepad und Grips funktionieren zwar die Knöpfe, aber nicht die Richtungstasten. Die Stärkewerte der Torhüter entsprechen denen der Feldspieler. Das Schlimmste: Es kommt immer wieder zu Abstürzen. Sowohl unter Windows 95 als auch unter DOS ist NHL 97 in der amerikanischen Verkaufsversion nicht sehr stabil. Spielen Sie die 96er-Variante, warten Sie auf Patches oder die offizielle deutsche Version, die laut Electronic Arts diese Bugs beseitigen soll.

NHL HOCKEY 97

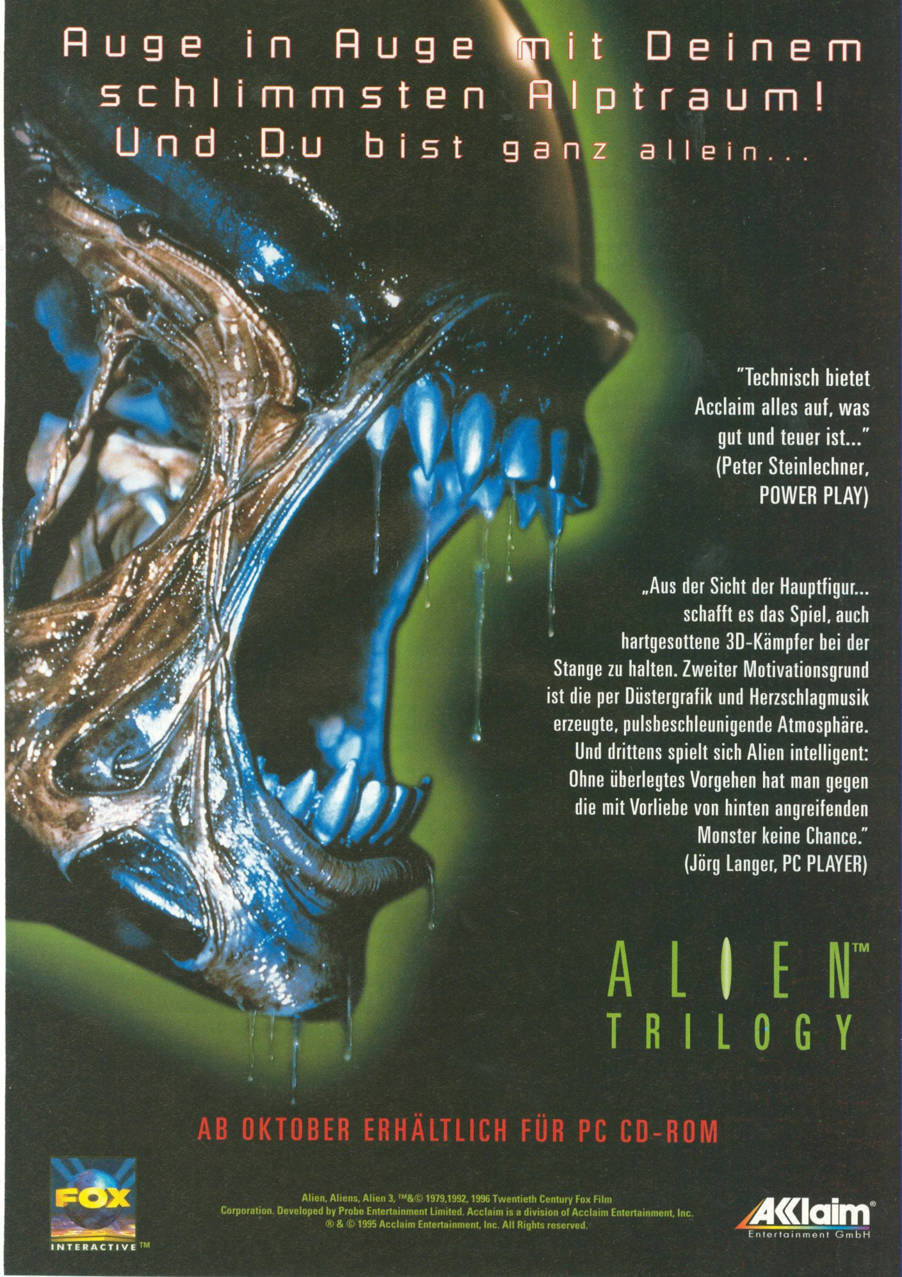
Hersteller:	Electronic Arts	Hardware:	●②③④⑤
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Sprache:	Deutsch
Anzahl der Spieler:	Einer bis Vier (Modem; an einem PC), bis Acht (im Netzw.)		

Präsentation:	Sehr gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Schlecht	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER PERSONALITY

BORIS: ★★★ MONIKA: ★★★ MICHAEL: ★★★★ ROLAND: ★★★★

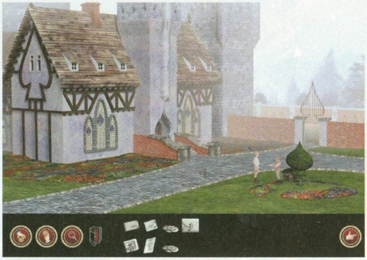
JÖRG LANGER: ★★★


Auge in Auge mit Deinem schlimmsten Alptraum!
Und Du bist ganz allein...
"Technisch bietet Acclaim alles auf, was gut und teuer ist..." (Peter Steinlechner, POWER PLAY)
„Aus der Sicht der Hauptfigur... schafft es das Spiel, auch hartgesottene 3D-Kämpfer bei der Stange zu halten. Zweiter Motivationsgrund ist die per Düstergrafik und Herzschlagmusik erzeugte, pulsbeschleunigende Atmosphäre. Und drittens spielt sich Alien intelligent: Ohne überlegtes Vorgehen hat man gegen die mit Vorliebe von hinten angreifenden Monster keine Chance." (Jörg Langer, PC PLAYER)
ALIEN™
TRILOGY
AB OKTOBER ERHÄLTLICH FÜR PC CD-ROM
FOX INTERACTIVE™
Alien, Aliens, Alien 3, ™&© 1979,1992, 1996 Twentieth Century Fox Film Corporation. Developed by Probe Entertainment Limited. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment, Inc. ® & © 1995 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights reserved.
Acclaim® Entertainment GmbH

HALL

Die Masse macht's – mit dieser Devise bringen Koch Media und Topware ihre Sammlungen alter und neuerer Spiele ins Rennen um die Kundengunst.

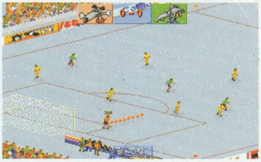
Das »Megapak 6« von Koch Media enthält zehn Spiele, von denen das neueste (»Pinball 3D VCR«) gerade mal sieben Monate alt ist. Die »Gold Games«-Sammlung von Topware umfaßt sogar 42 Programme, die dafür schon etwas betagter sind. Da eine Besprechung von 52 Spielen auf zwei Seiten über briefmarkengroße Bildschirmfotos mit einzeiliger Bildunterschrift nicht hinausgehen würde, haben wir aus jeder Sammlung fünf Titel herausgepickt. Im Infokasten finden Sie dann alle beziehungsweise zehn der 42 Spiele. Unsere Wertung bezieht sich auf die Komplettpakete.



Die digitalisierten Figuren fügen sich nahtlos in den liebevoll gezeichneten Hintergrund ein. (The Riddle of Master Lu)

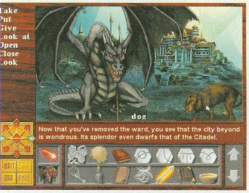
Megapak 6

Schon beim Vorgänger mixte Koch Media geschickt Spiele aus den verschiedensten Genres. Ähnlich geht es auch beim Nachfolger für rund 100 Mark zu. Hier gibt es allesamt englische Originalversionen, die Handbücher sind in Deutsch und in Papierform.



Ice, ice, baby – selbst bei dichtem Schneefall geht es bei Action Soccer noch zur Sache.

Das Adventure »The Riddle of Master Lu« nimmt Sie mit auf eine Reise um die ganze Welt. Als Skurrilitätensammler Robert Ripley müssen Sie das Grab des chinesischen Kaisers finden, in dem sich ein Talismann von ungeheurer Macht befinden soll. Finstere Gestalten sind Ihnen dabei auf den Fersen und versuchen, den Glücksbringer vor Ihnen zu finden. In hochauflösender SVGA-Grafik geht es auf die Osterinseln, in den Himalaya oder auch nach Deutschland, wo Sie im Schloß des Barons v. Seltsam knifflige Rätsel lösen müssen. Das Spiel ist erfrischend komplex und sorgt auch bei Adventure-Profis für einiges Kopfzerbrechen. Unlogisch sind die Rätsel jedoch nie.



Kann Ihnen Ihr Hund im Kampf gegen den Drachen beistehen? (Death Gate)

»Panzer General 2: Allied General« ist der Nachfolger des mittlerweile indizierten »Panzer Generals«. In mehreren Kampagnen haben Nachwuchsgeneräle 39 Missionen zu überstehen. Diese spielen zur Zeit des zweiten Weltkriegs: Auf der Seite der Alliierten müssen Nordafrika, Rußland und Europa von den Deutschen zurückerobert werden. Das Windows-Strategiespiel richtet sich an Fortgeschrittene und Profis.

Im rasanten Go-Kart-Rennen »Manic Karts« für bis zu acht Spieler (per Netzwerk) geht es nicht nur darum, möglichst schnell die 16 verschiedenen Strecken zu absolvieren. Für Stimmung und Frohsinn sorgt auch das Frisieren der Wägelchen mit umherliegenden Turbo-Extras oder permanentes Tunen der Motoren.

»Action Soccer« ist zwar »schon« knapp eineinhalb Jahre alt, rangiert aber immer noch im Oberhaus der leicht zugänglichen Fußballspiele. Die unkomplizierte Steuerung und der flinke Spielfluß sorgen dafür, daß ein Duell gegen einen Kollegen jede Menge Spaß macht. Wenn Sie gerade keinen Spielpartner parat haben, können Sie in einem einfachen Liga- oder WM-Modus immerhin in drei Schwierigkeitsstufen gegen den Computer kicken.

»Death Gate« ist ein gutes, altes Grafikadventure, das ohne Videoschnickschnack oder vorberechnete Kamerafahrten auskommt. Die Bildschirmtexte werden allesamt vorgelesen, Aktionen bequem per Mausklick ausgeführt. In schmucker SVGA-Grafik entfaltet sich eine phantasievolle Story: Sie müssen als Späher vier Welten bereisen, um dort vier magische Siegel aufzuspüren.

ROLAND AUSTINAT ★★★★

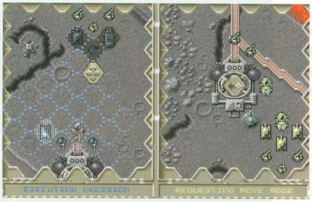
Die Programmsammlung von Koch Media ist wirklich hochklassig. Vom Rallye-Simulator Al Unser Jr. bis zum Hardcore-Strategiespiel Steel Panther reicht die Palette. Adventures wie Master Lu oder Death Gate lassen meine Hand noch heute mit der Maus verwachsen. Prima: Die Handbücher liegen als echte Bücher und nicht nur auf CD bei. Der einzige Wermutstropfen der hochklassigen Kollektion: Sämtliche Spiele sind in Englisch, Sie sollten also wenigstens durchschnittliche Sprachkenntnisse mitbringen.

OF FAME

Der Schwierigkeitsgrad zieht im Spielverlauf an, so daß auch Könner das Abenteuer nicht an einem Wochenende durchgespielt haben.

Gold Games

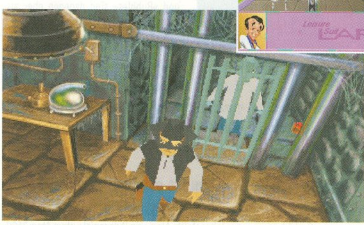
Topware graste für ihre neueste Kollektion Spielehersteller im In- und Ausland ab. Das Ergebnis kann sich für weniger als 1,20 Mark pro Spiel durchaus sehen lassen.



Das waren noch Zeiten: Hexfeldstrategie im Splitscreen-Modus. (Battle Isle)

»Battle Isle« war seinerzeit das erste Strategiespiel, das dröge Hexfeldgrafik durch ansprechende Animationen und simple Bedienung auflockern konnte. Es lehnte sich an das selige »Nectaris« der PC-Engine-Videospielkonsole an und begeisterte zahlreiche Spieler auf dem Amiga. Auch die PC-Version fand so viele Anhänger, daß Blue Byte aus Mülheim zahlreiche Datendisks und neue Teile folgen ließ.

Die Polygongrafik von »Alone in the Dark« ließ 1993 viele Mitbewerber des Actionadventure-Genres alt aussehen. Die Figuren agierten unheimlich fließend, und durch ständig wechselnde Kameraperspektiven kam eine besondere Dramatik ins Spiel. Die Hatz auf Geister und Dämonen in einem Spukhaus fand in der Suche nach einem untoten Piraten und einem Abstecher in eine verwunschene Westernstadt ihre Fortsetzung. Diese beiden Nachfolger sind im Gold Pack ebenfalls mit dabei.



Die schrägen Kameraeinstellungen sorgen für noch mehr Dramatik. (Alone in the Dark 3)

In »Leisure Suit Larry 6«, dem fünften Teil der erfolgreichen Adventureserie von Sierra, geht Möchtegern-Frauenheld Larry Laffer wieder auf die Suche nach dem weiblichen Geschlecht. In Fitneßstudios und Fernsehshows lernt Larry die verschiedensten Typen kennen. Wer semi-schlüpfrigen amerikanischen Humor mag, liegt hier richtig, zumal alle Texte auch artig vorgelesen werden.



▲ Noch grinst er – im Fitneßstudio wird Larry eine besondere Begegnung haben. (Leisure Suit Larry 6)

»Der Druidenzirkel« ist witzigerweise in beiden Sammlungen zu finden. Im Megapak noch auf Englisch, ist das Spiel hier in sehr guter deutscher Übersetzung aus dem Hause Attic mit von der Partie. In dem einsteigerfreundlichen Mix aus Rollenspiel und Actionadventure in isometrischer Draufsicht geht es darum, fünf geheimnisvolle Inseln zu erforschen.

In »Oldtimer« schließlich müssen Sie Ihre eigene Automobilfabrik verwalten. Die neu entwickelten Autos dürfen auf der Teststrecke probegefahren werden. Das nicht übermäßig komplexe Spiel enthält zahlreiche historische Videos, in denen witzige Konstruktionen oder Rennen zu sehen sind. (ra)

ROLAND AUSTINAT ★★★★

Eins vorneweg: Bis auf wenige Ausnahmen sind die Spiele aus dem Gold-Pack schon etwas betagter. Dennoch machen etliche Programme noch heute Spaß. Auch die abgedeckte Bandbreite der Genres gefällt: Schach mit Colossus, Gehirnakrobatik mit Oxyd Extra oder ein Blick in die gute, alte Zeit mit den Super Space Invaders bieten wirklich etwas für jeden Geschmack.

Wir wollen jedoch nicht verschweigen, daß unter den 42 Spielen auch echte Gurken wie Virtual Corporation lauern. Dennoch ist das Preis-Leistungsverhältnis der Renner schlechthin – 42 ehemalige Vollpreistitel für 50 Mark rechtfertigen unsere Wertung.

MEGAPAK 6

▶ **Hersteller:** Koch Media
▶ **Hardware:** ①②③④⑤
▶ **Sprache:** Englisch

▶ Spiel:	Test in:
Action Soccer	8/95
Al Unser Jr.	9/95
Death Gate	1/95
Druid	2/96
Legend of Kyrandia 3	12/94
Manic Karts	4/96
Panzer General 2	2/96
Pinball 3D VCR	5/96
Riddle of Master Lu	1/96
Steel Panthers	12/95

GOLD GAMES (AUSZUG)

▶ **Hersteller:** Topware
▶ **Hardware:** ①②③④⑤
▶ **Sprache:** 30 in Deutsch, 12 in Englisch

▶ Spiel:	Test in:
Alone in the Dark 3	3/95
Anstoss	12/93
Battle Isle	6/95
Das schwarze Auge 2	8/94
Der Druidenzirkel	2/96
Leisure Suit Larry 6	8/94
Oldtimer	1/95
Oxyd Extra	-
Super Space Invaders	-

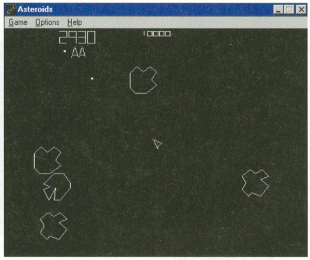
Oldie-Special: 8-Bit-Klassiker für den PC

ALS DIE SPIELE LA

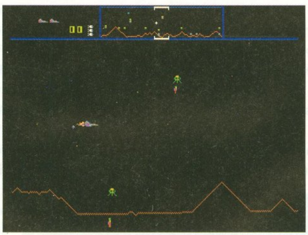
Die meisten Spiele von heute basieren auf Ideen aus den frühen achtziger Jahren. Allerdings sind auch viele der innovativen Konzepte in Vergessenheit geraten, weshalb einige Softwarehäuser ihre alten Schätzchen in Sammlungen neu auflegen.

Am Anfang war die Spielhalle

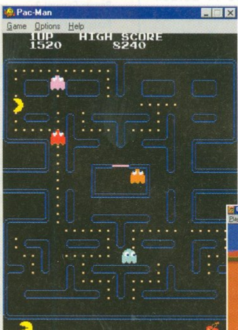
Mitte der siebziger und Anfang der achtziger Jahren wurden die meisten Spiele zuerst für die Spielhallen entwickelt. In den USA und besonders Japan waren die »Arcades«, anders als bei uns, nicht irgendwelche schummerigen Kaschemmen, sondern akzeptierte Treffpunkte für Videospielfreaks. Atari war einer der führenden Hersteller, dem sich Microsofts **Classic Arcade Games** mit fünf Evergreens widmet. Unter Windows darf man liebevoll umgesetzte Schätzchen wie »Asteroids«, »Centipede«, »Battle Zone«, »Missile Command« und »Tempest« wieder ausgraben und in Nostalgie schwelgen. In Asteroids müssen auf ein Raumschiff zuströmende Felsblöcke in kleine und kleinste Teilchen zerlasert werden, während Centipede dem militanten Gärtner eine Waffe gegen den Bildschirm herunterströmendes Ungeziefer gibt. Bei Battle Zone bekämpfen Sie mit Ihrem Panzer in 3D-Perspektive Polygon-Vehikel, und Missile Command läßt Sie Städte gegen außerirdische Invasoren verteidigen. Tempest verwandelt den Spieler in einen abstrakten Gelbling, der auf ihn zurasende, nicht minder abstrakte Symbole abschießen muß. **Return of Arcade** vom gleichen Hersteller nimmt sich vier ebenso prominente Klassiker von Namco vor. Der Labyrinth-durchstöbernde Pillenfresser »Pac Man« muß sicherlich niemandem extra vorgestellt werden. Auch »Galaxians« genoß nicht nur damals einige Popularität, wenngleich es niemals ganz an den Erfolg des Vorgängers »Space Invaders« anknüpfen konnte. »Pole Position« war eines der ersten Rennspiele überhaupt, und obwohl nur auf einer einzigen Strecke gerast werden durfte, ein riesiger Erfolg. Etwas weniger bekannt dürfte »Dig Dug« sein, wo sich ein durch den Erdboden grabender Pixelheld gefräßiger Monster erwehren muß. Dazu kann er sie entweder aufpumpen, bis sie platzen, oder mit herabstürzenden Felsen erschlagen. Letzter im Bunde ist **Digital Arcade** von Williams, wo sogar sechs Veteranen neu aufgelegt wurden. Bekanntester Vertreter hier ist »Defender«, einer der allerersten Horizontalscroller. Auch »Robotron 2084« war seinerzeit ein Hit. Mit gleich zwei Joysticks zum Laufen und Feuern bewaffnet, ballert der Held die bis dahin größte gleichzeitig dargestellte Menge von Sprites vom Bildschirm. »Joust« war noch ungewöhnlicher, mußten doch Straußenkrieger per Feuerknopf höher fliegen als ihre Konkurrenten, um diese elegant vom gefiederten Getier zu befördern. »Sinistar« und »Bubbles« sind dagegen eher als Zugabe zu verstehen, die beide niemals zu irgendwelchem Spielhallenruhm kamen. Alle drei der sehr empfehlenswerten Sammlungen sind technisch gut gemacht und bieten zudem noch ein paar Hintergrundinfos nebst individuell konfigurierbarer Schwierigkeitsgrade.



Nur nicht den Überblick verlieren: Bei Asteroids mußten Felsbrocken zerbröselt werden.



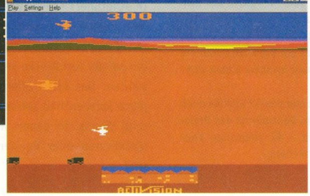
Wenig Grafik, viel Spielspaß: In Defender versuchen Außerirdische, Menschen zu entführen.



Die gelbe Gefahr: Pac Man bezieht seinen Namen vom Japanischen »pakupaku«, was Fressen bedeutet.

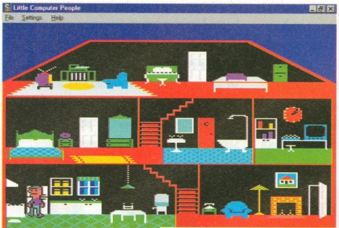
Daheim ist es doch am schönsten

Mitte der siebziger, in Deutschland Anfang der achtziger Jahre stellte Atari sein Videospielsystem Atari 2600 VCS vor. Ausgestattet mit Klötzchengrafik und Piepssound wanderte es, nicht zuletzt durch das riesige und vorzügliche Softwareangebot, sehr erfolgreich über die Ladentische. Einer der ersten externen Spieleanbieter war Activision, der in bislang drei Sammlungen jeweils 15, mit zahlreichen Hintergrundinfos versehene Klassiker für Windows (Teil zwei und drei für Windows 95) konvertiert hat. **Action Pack** Nummer eins bietet neben einigen unbedeutenden Titeln ein paar echte Ren-

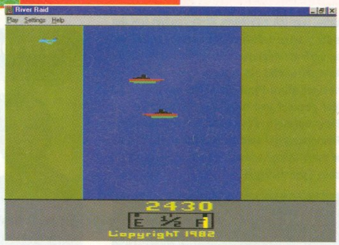


Der berühmte Activision-Sonnenuntergang: Chopper Command leidet unter Schwächen bei der Kollisionsabfrage.

UFEN LERNTEN



Mein Computer lebt: Dieser kleine Kerl hat sich in Ihrem Rechner eingenistet.

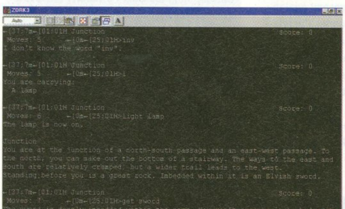


Frühe Vertikalscroller: River Raid bietet zwar keine Extrawaffen, dafür jede Menge Action.

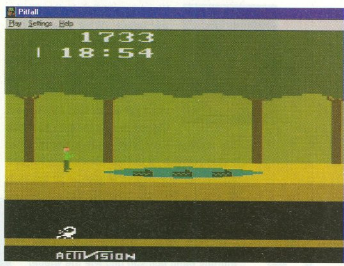
ner: Der Defender-Klon »Chopper Command« konfrontiert den Spieler allerdings nicht nur mit dem klassischen Activision-Sonnenuntergang, sondern auch mit einer schlampigen Kollisionsabfrage. Dafür entschädigt »H.E.R.O.« wieder voll und ganz: Gegen widrige Umstände müssen Minenarbeiter aus Labyrinthen befreit werden. Highlight der Kollektion ist fraglos »Pitfall«, das im letzten Jahr auch seine Windows-95-Premiere erleben durfte. Doch auch »River Raid«, der erste Horizontalscroller, der von Carol Shaw, einer der ersten weiblichen Programmiererinnen, entwickelt wurde, ist heute noch ein Spielchen wert. Das zweite Action Pack versammelt 14 Evergreens aus dem eigenen Haus und das Ballerspiel »Atlantis« von Imagic. Unter den Activision-Titeln finden sich Perlen wie »Keystone Kapers« und »Megamania«. Dagegen steht »River Raid 2« klar zurück. Vielleicht auch, weil es nicht mehr von Carol Shaw stammt, und einen grafisch schlechteren Eindruck hinterläßt. Der Kauf von Teil 3 lohnt sich höchstens noch der Vollständigkeit halber. Denn außer der 3D-Taktikballerei »Star Raiders« sind die meisten Titel gar greulich. Selbst Ataris uraltes »Breakout« kann Shareware-erprobte Fans nicht mehr vom Hocker reißen. Und spätestens die Umsetzung von »Double Dragon» läutete spätestens das Ende der VCS-Ära ein. Nach dem ersten großen Zusammenbruch des Konsolenmarkts 1983 eroberten Heimcomputer wie der Commodore 64 die Computerspielwelt. Auch auf diesem Markt mischte Activision kräftig mit, weshalb der **Commodore 64 15 Pack** auch wieder eine echte Empfehlung wert ist. Wer kann sich zum Beispiel nicht an den Joystickkiller »Decathlon« erinnern, wo nur durch heftiges Rütteln alle Zehnkampfwettbewerbe gewonnen werden konnten. Und auch »Toy Bizarre« oder »Rock' n Bolt« machen heute noch Spaß. Daneben finden sich ein paar unkonventionellere Konzepte. So zum Beispiel der interaktive Roman »Portal«, der dem Spieler nach und nach eine Science-fiction-Story zum Besten gibt. Bekannter, aber nicht weniger originell, sind die »Little Computer People«. Hier ließ sich ein pflegebedürftiges Männchen in Ihrem Computer häuslich nieder.

Romane zum Mitspielen

In einer Zeit, als vor allem am PC Grafik als unseriös galt, entstanden die Textadventures. Allererste Adresse für Spiele dieser Art war die Firma Infocom. Noch als Studenten schufen die späteren Firmengründer Marc Blank und Dave Lebling gegen Ende der siebziger Jahre auf einer Universitäts-eigenen Mainframe mit »Zork« eine der ersten Computerspieleserien, die bis heute Bestand hat. Dabei verstanden die Infocom-Adventures als erste ganze Sätze, die auch etwas komplexer sein durften. Allerdings mußte man gute Englischkenntnisse mitbringen. Das ehrgeizige Projekt, einen deutschen Parser zu erschaffen, wurde leider nie realisiert. 32 Adventures von Infocom wurden nun auf eine CD gepreßt und um sechs neue, aus einem Autorennwettbewerb stammende, erweitert. Dabei darf man sich auf die legendäre Zork-Reihe genauso freuen wie auf die Science-fiction-Abenteuer in »Starcross«, »Planetfall« und »Stationfall«. Doch auch Spätwerke wie das grafikbetontere »Journey« fehlen nicht. Der legendäre »Hitchhiker's Guide to the Galaxy« jedoch wurde unterschlagen. Außerdem befinden sich auf der CD Kartenmaterial, Anleitungen sowie Hints zu allen Spielen. Leider wird die Sammlung in Deutschland nicht offiziell angeboten. Doch ein Importhändler Ihres Vertrauens sollte keine Probleme haben, **Infocoms** Masterpieces zu besorgen. (mic)



Viel zu sehen gab es nicht, dafür um so mehr zu erleben: Die Infocom-Adventures sind auch heute noch spannend und faszinierend zugleich.



Der größte Verkaufserfolg von Activision: Pitfall bestand aus 255 Bildschirmen, zwischen denen umgeschaltet wurde.

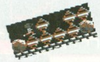


Die Redaktionsfavoriten

VERGESSENE SCHÄTZE

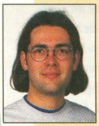
Was waren das noch für Zeiten, in denen wir vor unscharfen Fernsehern darauf gewartet haben, daß unser Lieblingsspiel endlich komplett vom Cassettenlaufwerk geladen wurde. Die PC-Player-Redakteure schwelgen in alten Erinnerungen.

Mindestens einmal im Jahr stoßen viele von uns beim Aufräumen auf Artefakte aus einem anderen Leben. Disketten, die den Namen »Floppy« noch verdienen, unförmige Computer mit Fernseher-Anschlußkabel und Stapel des Kultmagazins »TeleMatch« lassen die goldenen Tage der Heimcomputer wiederauferstehen. Schon in den frühen achtziger Jahren waren Spiele mit der Hauptgrund, sich einen Atari 800 oder gar einen C64 zu kaufen. Viele der Klassiker würden noch heute auf dem PC eine gute Figur machen, der Spielwitz ist selbst nach mehr als zehn Jahren nicht verblaßt. Wir in der Redaktion haben alle unsere ganz speziellen Lieblinge, die wir nur zu gerne in einer zeitgemäßen PC-Version wiedersehen würden. Welche das sind, erfahren Sie auf diesen Seiten. Im Anschluß daran stellen wir Ihnen zwei Emulatoren für den PC vor, bevor dann ein Überblick über die kommerziell erhältlichen Oldies-Sammlungen unseren kleinen Schwerpunkt abschließt.





ROLAND AUSTINAT



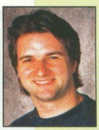
Was kann ich mich noch gut an jenen legendären Samstag im Jahr 1983 erinnern: Da kaufte ich mir nämlich das langerwartete **Pitfall 2** in einem Essener Kaufhaus. Anschließend liefen das Atari VCS und mein alter Schwarzweiß-Fernseher heiß – am Sonntagabend war das Modul komplett durchgespielt. Davon zeugten auch handgekritzelte Karten der für damalige Verhältnisse riesigen Unterwelt des Action-Adventures mit sensationell bunter Grafik und verschiedenen Hintergrundmelodien. Der Spaß war noch lange nicht vorbei: Erst als Pitfall Harry seine Tochter, den Hund und alle Schätze ohne Punktverlust erreicht hatte, war ich zufrieden. Etwas später trat der erste »echte« Computer in mein Leben: Bei einem Freund spielte ich begeistert das Action-Adventure **Aztec** auf seinem Apple II. In einer riesigen Maya-Pyramide mußte ein wertvolles Idol gesucht und dabei allerlei Spinnen und Eingeborenen ausgewichen werden. Das Fluglotsenspiel **Kennedy Approach** (C64) fesselte mich immer wieder mit der außergewöhnlichen Sprachausgabe.



Pitfall 2: Glücklich vereint – Harry hat seine Tochter Rhonda gerettet.

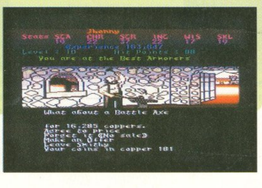


HENRIK FISCH



Wenn es ein Spiel gibt, für das ich jeden »Wing Commander« und jedes »Descent« liegen lassen würde, dann ist es **Alternate Reality** (Atari 800) von Philip Price. Dieses Rollenspiel hat mich gut ein halbes Jahr nahezu täglich in seinen Bann gezogen. Sie werden darin von einer außerirdischen Rasse gekidnappt und auf einem fremden, mittelalterlichen Planeten abgesetzt. In der »City of Xebec's Demise« kommen Sie wieder zu sich. Kämpfend und zaubernd durchforsten Sie nun die gigantische Stadt und versuchen herauszufinden, was die Entführung denn nun soll und wie Sie wieder nach Hause kommen. Leider hat man das nie erfahren, denn von den insgesamt geplanten vier Teilen, die alle ineinander übergingen, kamen lediglich »The City« und »The Dungeon« zustande. Oder wie wäre es mit **H.E.R.O.**? Hier sprengt sich ein Hubschrauber-Männchen auf der Suche nach verschütteten Arbeitern den Weg durch eine Mine. Bei **Apple Panic** graben Sie Löcher in den Boden, auf daß Monster dort hineinfallen. Beide Spiele haben mich damals stundenlang von den Hausaufgaben abgehalten.





Alternate Reality: Mutterseelenallein in einer mittelalterlichen Stadt auf einem fremden Planeten.

ALEX FOLKERS

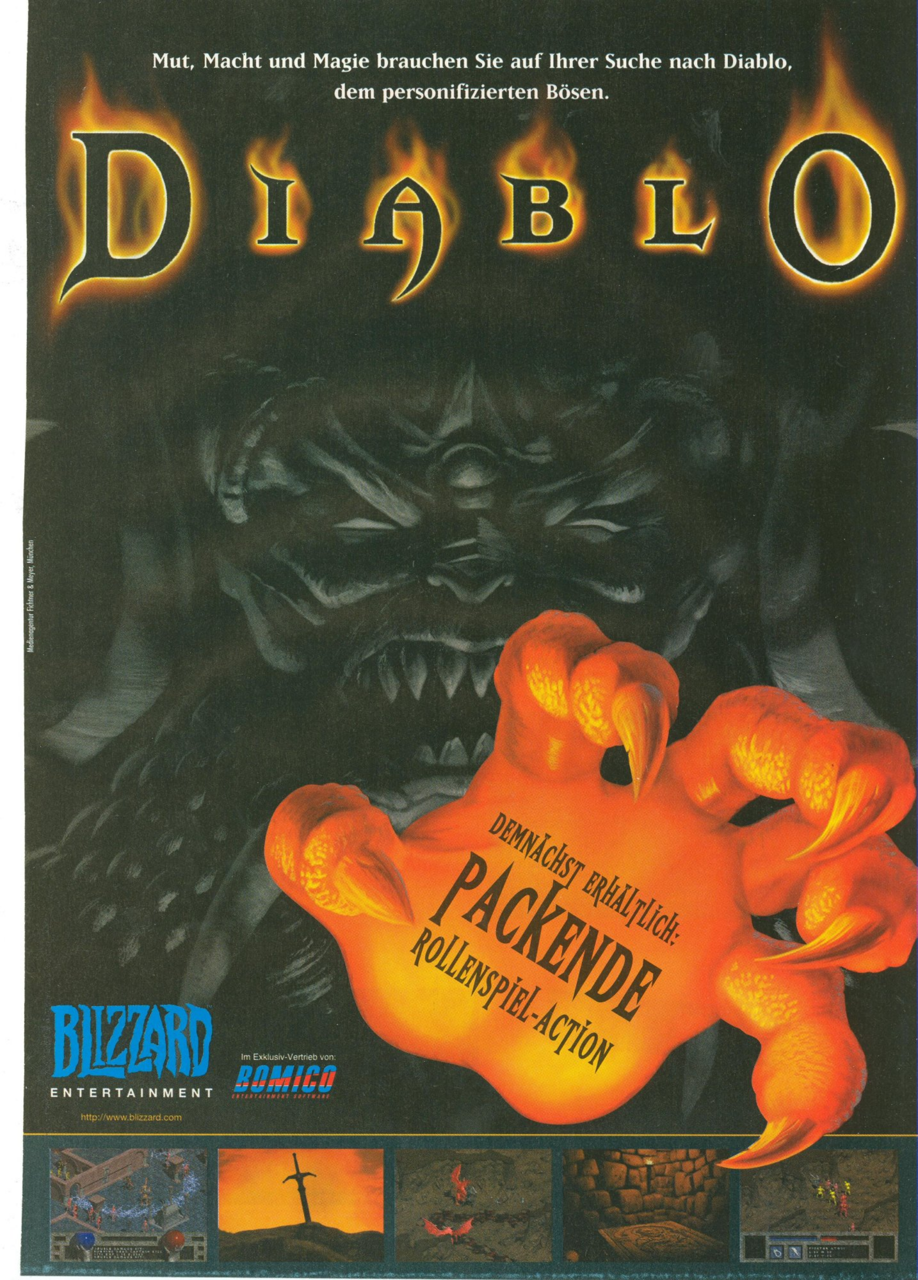


Mit dem **Adventure Construction Set** (C64) brachte Electronic Arts 1984 einen kompletten Spielebaukasten heraus. Trotz dieses Namens ging es dabei um selbstgebaute Rollenspiele. Nach dem Durchspielen der beiden mitgelieferten Szenarios »Lands of Aventuria« und »Rivers of Light« können Sie eigene Rollenspiele aus den Genres Fantasy, Science-fiction und Krimi erschaffen. Dabei sind Sie nicht auf das Zeichnen von Karten beschränkt, sondern dürfen eigene Gegenstände, Ereignisse und Monster definieren, sogar deren Grafik ändern. Beim Spielen steuern Sie dann den Protagonisten rundenbasiert durch die Landschaft, die aus einer globalen Karte und darin enthaltenen Örtlichkeiten und Zufallsbegegnungen bestand. Obwohl auch auf dem PC bereits Bastelprogramme für eigene Adventures und Rollenspiele existieren, fehlt mir das gute alte »ACS« von Electronic Arts doch sehr, genau wie eine PC-Version des Jump-and-runs **Spelunker** und des genialen Geschicklichkeitsspiels **Space Taxi**.

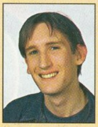


ACS: Trotz Funktionenvielfalt ist der Editor kinderleicht zu bedienen.

Spezial


Mut, Macht und Magie brauchen Sie auf Ihrer Suche nach Diablo,
dem personifizierten Bösen.
DIABLO
DEMNÄCHST ERHÄLTLICH:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
http://www.blizzard.com
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
Medienagentur Fichtner & Meyer, München

MAGNUS KALKUHL



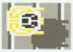
Bei dem C64-Titel **The Sentinel** der längst vergessenen Softwareschmiede Firebird spielen Sie einen Roboter, der am Fuß einer Berglandschaft steht. Der böse Sentinel hält von der höchsten Position aus nach Eindringlingen Ausschau, die er absorbieren kann. Um ihn auszuschalten, müssen Sie mindestens auf gleicher Höhe sein. Zuerst sollten deshalb ein paar Bäume aufgesaugt werden. Mit der gewonnen Energie erschaffen Sie Felsblöcke, stapeln diese und bauen darauf einen neuen Körper, in den Sie überwechseln. Schließlich stehen Sie dann dem Sentinel Auge in Auge gegenüber. In den späteren Levels geht richtig zur Sache: Bei über zehn Sentinels in einem Level hat man alle Hände voll zu tun. Wenn es einen Spielegott gibt, möge er eine PC-Version inklusive Netzwerkmodus erschaffen! Gleiches gilt für die Klassiker **Seven Cities of Gold** und **Paradroid**. Sollte es jemals eine zeitgemäße Umsetzung meiner drei Wunschspiele geben, dann bitte ohne die heute üblichen Bugs – die konnte man damals nämlich mit der Lupe suchen.



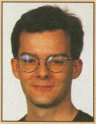
The Sentinel: 10 000 Levels in 42 KByte – der Win-95-Taschenrechner ist 58 KByte groß und bringt weit weniger Spielspaß.







JÖRG LANGER



Mein Top-Oldie ist **Ultima 5: Destiny Knight** für den Commodore 128, der beste Teil der Origin-Rollenspielserie. Auf dem C64 lädt das Programm bei jedem Tastenbefehl nach – startet man es auf einem C128, wird der zusätzliche Speicher für flüssigeren Ablauf und 16 Melodien genutzt. Die PC-Version kann da nicht mithalten, und die Amiga-Variante ist mißraten. Nach dem Erscheinen des Apple-Originals mußte ich damals ein volles Jahr warten, bis ich auch als C64-Avatar nach Britannia zurückkehren durfte. Lord British ist bei der Erkundung der »Underworld« verschollen, sein Nachfolger erweist sich als Tyrann, der von drei mysteriösen »Shadowlords« gesteuert wird. Man reist wochenlang durch das Märchenland, spricht mit seinen Bewohnern, erforscht riesige Höhlen und durchstreift Dungeons, in denen immer wieder auf die berühmten Taktikkämpfe umgeschaltet wird. Ebenfalls in einer gescheiten Neufassung würde ich gerne den Handelsspaß **M.U.L.E.** (C64) sehen, sowie das Seeräuberspiel **Pirates!**. Letzteres wurde zwar auf PCs umgesetzt, aber so schludrig, daß die uralte 64er-Version auf jedem Fall vorzuziehen ist.



Origins Ultima 5 auf dem Commodore 128 ist mein All-time-favorit.









MONIKA STOSCHEK

Selten habe ich die PC-Umsetzung eines Amiga-Titels sehnsüchtiger erhofft, als die des Kaiko-Ballerspiels **Apidya**. Dieser Horizontalscroller ließ Actionfreunden bei seinem Erscheinen Ende 1991 wirklich keinerlei Wünsche offen: feine Grafiken, abwechslungsreiche Levels mit Unmengen fieser Gegner und toller Sound von Chris Hülsbeck. Zugegeben, einfach war es nicht, in Apidyas Welt voller wildgewordener Tiere gegen all die Mutantenformationen zu bestehen. Schon der leichteste der drei Schwierigkeitsgrade hatte es in sich. Trotzdem versuchte man mit den zahlreichen Extrawaffen, wie Streu- und Superschuß, Mini-Drohnen und Bomben immer wieder die Wespe erfolgreich durch die Abschnitte zu lenken. Am motivierendsten war der lobenswerte Zweispielermodus. Weitere Amiga-Titel, die ich mir am PC gewünscht hätte, sind die Motorradraserei **RVF Honda** und das Actionspiel **Impossamole**, bei dem der Spieler in die Rolle eines äußerst wehrhaften und wendigen Maulwurfes schlüpft.





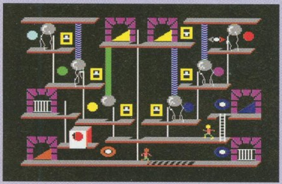
In Apidya geht es gegen wildgewordene Insekten und anderes Getier.


Es wird kommen der Tag...
...an dem die Dunkelheit regiert...
...und Du Deinem Schicksal begegnest.
MDK
Shiny Entertainment TM
Arrival in 9.849.600 sec.
In November
Distributed by
Acclaim Entertainment GmbH
Published by Shiny Entertainment Inc. Distributed by Interplay Productions LTD © Shiny Entertainment Inc. MDK logo and all related characters are registered trademarks of Shiny Entertainment Inc. All rights reserved.

BORIS SCHNEIDER



Was waren das noch Zeiten, als Brøderbunds **Castles of Dr. Creep** mir den Schlaf rauben konnte. Als Quasi-Urahn intelligenter Netzwerkspiele konnte ich sogar zusammen mit einem Freund die kniffligen Kombinationspuzzles angehen. Da störte es auch nicht weiter, wenn man sich hin und wieder nach dem Umlegen des falschen Schalters in einer furchtbaren Sackgasse befand und deswegen das Spiel neu starten mußte. Dazu spielte der C64-Soundchip wunderschöne klassische Melodien und die Grafik zeigte sich von ihrer schönsten 16-Farben-Seite. Mit damals unglaublicher 3D-Grafik fesselte mich **Koronis Rift** von LucasArts an den C64. Auf einem Planeten sammelt man Hightech-Waffen, muß aber erst deren Bedeutung herausfinden. Und **Spindizzy** von Electric Dreams war das erste, was ich auf den Emulator überspielte: Der Brummkreisel im 3D-Labyrinth muß einfach auf den PC.



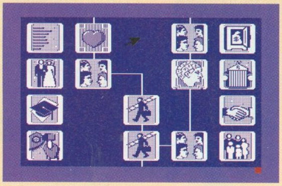
Castles of Dr. Creep: Erst mit zwei Spielern machte das Spiel so richtig Spaß.



MICHAEL SCHNELLE



Seit Jahren warte ich auf eine aktualisierte PC-Version von **Alter Ego.** 1986 sorgte Peter J. Favaro von Activision mit dieser Lebenssimulation dafür, daß ich wochenlang nicht von meinem C64 zu trennen war. Zu Beginn beantworten Sie ein paar Fragen, nach denen ein grobes Charakterprofil erstellt wird. Danach werden Sie auf einer Zeitachse über Icons mit Ereignissen aus verschiedenen Lebensbereichen konfrontiert. Deren Ausgang bestimmen Sie durch mehrere Auswahlmöglichkeiten. Neben einer »männlichen« Fassung des Programms gab es seinerzeit auch eine speziell auf Frauen zugeschnittene »female version«. Gern habe ich auch die Gewölbe der **Temple of Asphai**-Trilogie aus der Vogelperspektive nach Monstern durchstöbert, oder in der skurrilen Horizontalballerei **Revenge of the Mutant Camels** auf fliegende Kloschüsseln oder »Peace«-Zeichen Jagd gemacht.



Alter Ego: Noch vor SimLife wurde auf dem C64 ein ganzes Menschenleben simuliert.

Emulatoren für PCs

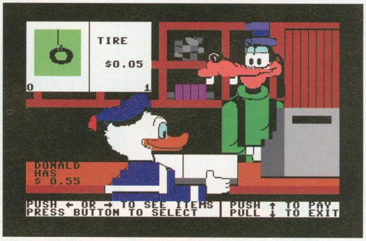
ZEITSPRUNG

Wie kann man noch heute die alten Heimcomputer-Klassiker spielen? Nicht jeder mag im Keller durch dicke Spinnweben nach dem eingemotteten Rechner suchen – da ist ein Emulator die weitaus bequemere Lösung.

Rechenleistung ist nicht gleich Spielspaß. Das muß wohl jeder erfahren, der sich ein Spiel kauft, das ausdrücklich einen schnellen Pentium-Prozessor und mindestens ein Quad-Speed-Laufwerk verlangt. Wenn es dann nur langweilige Filmchen zu sehen gibt, denkt man mit Wehmut an die Urzeit der Heimcomputer zurück. Damals mußten die Programmierer gerade einmal mit 8, höchstens 64 KByte RAM im Computer auskommen. Präsentationsmängel glichen sie mit unkonventionellem und oftmals genialen Spieledesign aus. Obendrein regte die aus heutiger Sicht eher klobige Grafik ungemein die Phantasie des Spielers an. So brachten etliche alte 8-Bit-Spiele mehr Spaß als moderne PC-Produktionen. Wer die alte Zeit aufleben lassen will, greift heute zu einem sogenannten »Emulator«. Dabei handelt es sich um Programme, die die Hardware der alten Rechner und Videospiele im Speicher des PCs simulieren. So können Sie Programme starten, die eigentlich auf einem PC gar nicht laufen würden. Den C64-Emulator »C64S« und den »Virtual GameBoy« haben wir uns genauer angeschaut.

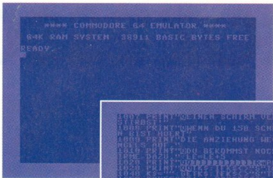
C64S

Brotkasten wird er liebevoll genannt, der gute alte C64. Der 8-Bit-Klassiker des einstigen Büromaschinenherstellers Commodore war der Heimcomputer der achtziger Jahre schlechthin. Noch heute üben alte Spiele dieses Computers ihren Reiz aus. Da aus Platzgründen selten noch ein Computer samt Monitor neben den PC paßt, ist guter Rat teuer. Die Lösung: ein Emulator, der den 64er in den PC zaubert. Im Internet gibt es unter der Adresse »http://www.seattlelab.com/c64sdemo.html« die Demoversion des C64-Emulators »C64S«. Mit Hilfe einer beiliegenden Bauanleitung können Sie sogar eine kleine Schaltung bauen, mit der das Original-Diskettenlaufwerk von Commodore an den Druckerport des PCs angeschlossen werden kann. So lassen sich alte Disketten direkt vom Emulator lesen und netterweise auch auf die Festplatte speichern. Die Wartezeiten verringern sich dramatisch, wenn die Spiele statt von der lahmen 1541 von der Festplatte geladen werden. Dann der erste Start: Das aus unzähligen Stunden vertraute C64-Blau, der blinkende Quadratcursor und



In Donald Duck muß als wackerer Enterich Geld für einen Spielplatz verdient werden. (C64S)

Spezial



◀ Auf dem C64 wurde mit augenunfreundlichen ...



... 40 Zeichen pro Zeile in Blau auf Blau programmiert. ▶

die bis auf einen Emulatorvermerk unveränderte Einschaltmeldung wecken alte Erinnerungen. Ein paar Programme und Spiele werden mitgeliefert, darunter auch das Spiel »Impossible Mission«. Und siehe da: Sowohl Sound als auch Grafik werden fast perfekt nachgebildet. In unseren Tests stellte sich heraus, daß der Emulator mit der Mehrzahl aller Spiele perfekt zurechtkommt. Jeder Freak, der sich noch einmal in die fremden Welten des »Sentinel« stürzen oder andere Klassiker aufleben lassen will, sollte mehr als einen Blick auf C64S werfen. Die Emulatorenszene ist gerade im Internet besonders aktiv. Einige Sites wie »http://stekt.oulu.fi/~mysti/the_sharks/online.html« bieten fast unüberschaubare Archive alter Spiele an, die für Emulatoren gedacht sind.

Virtual GameBoy

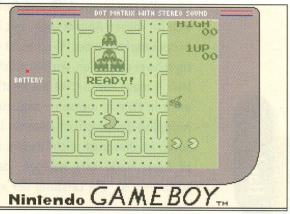
Wer bisher nicht glaubte, daß es im Internet wirklich alles gibt, wird jetzt eines Besseren belehrt. Dort findet man ihn nämlich, den voll funktionsfähigen »Game Boy«-Emulator für den PC – unter der Adresse »http://www.freeflight.com/fms/« wartet der »Virtual GameBoy« auf Sie. Mit dieser Software laufen die Spiele des Videospiels für die Hosentasche problemlos unter MS-DOS. Aber: Wie kommen die Module in den PC? Auf der Webseite finden Sie eine Bauanleitung für eine kleine Schaltung, mit der sich der Inhalt der Spielmodule in einer Datei auf die Festplatte übertragen läßt. Was nach dem Programmstart über den Bildschirm flimmert, ist fast zu schön, um wahr zu sein: Spielgefühl, Steuerung (per Tastatur) und Sound sind fast genau so, wie man es von Nintendos Handheld-Konsole her kennt. Gerade auf dem gestochen scharfen PC-Monitor sehen die Spiele um Klassen besser aus als auf dem kontrastarmen Originaldisplay. Allerdings sollten Sie mindestens einen Pentium/90 Ihr Eigen nennen. Dessen Rechenleistung ist nötig, um die Innereien des Game Boy in einer akzeptablen Geschwindigkeit zu emulieren.

Zum Schluß noch ein dringender Hinweis: Laut Aussage des Autors darf jeder den »Virtual GameBoy« kopieren, benutzen und weitergeben, solange er damit kein Geld verdient. Ganz anders sieht es bei den Spielen aus, die ebenfalls an verschiedenen Adressen im Internet umherschwirren. Wie die des Commdore 64 unterliegen sie dem Copyright der jeweiligen Softwarefirmen, dürfen deshalb also nicht kopiert und weitergegeben werden. Wer das dennoch tut, begeht eine Straftat und kann dafür auch belangt werden.

(hf/af)



Per Kommandozeilen-Parameter lassen sich die Farben ändern oder das GameBoy-Drumherum ausblenden. (Virtual GameBoy)



▲ Man sehe und staune: Pac Man für den Game Boy läuft selbst auf dem PC. (Virtual GameBoy)

EMULATOREN VORAUS!

Im Internet wartet eine Flut von Emulatoren auf nostalgiewütige Fans. Unsere kleine Auswahl ist bei weitem nicht vollständig – Emulatoren für das »CBS Colecovision« oder MSX-Computer bleiben ebenso wie die ROM-Inhalte des »Vectrex«-System von MB unerwähnt. Wollen Sie mehr darüber wissen, geben Sie bei der Search-Engine Ihrer Wahl einfach »Emulator« oder »Video Games« ein.

ATARI 800

Emulator: PC Xformer
Hersteller: Branch Always Software
Info: http://www.emulators.com/index.html

COMMODORE C64

Emulator: Personal C64
Autor: Wolfgang Lorenz
Info: 100112.220@compuserve.com,
http://ourworld.compuserve.com/homepages/pc64/

Emulator: C64S
Autor: Miha Peternel
Info: miha@seattlelab.com,
http://www.seattlelab.com/prodc64s.html

GAMEBOY

Name: Virtual GameBoy
Autor: Marat Fayzullin
Info: fms@freeflight.com,
http://freeflight.com/fms/VGB/

SCHNEIDER CPC

Emulator: CPCEMU
Autor: Marco Vieth
Info: ali@uni-paderborn.de,
http://stud.fbi.fh-darmstadt.de/home/bockhold/htm/amstrad.html

Emulator: CPe
Autor: Bernd Schmidt
Info: crux@pool.informatik.rwth-aachen.de,
http://www-users.informatik.rwth-aachen.de/~crux/

SINCLAIR ZX SPECTRUM

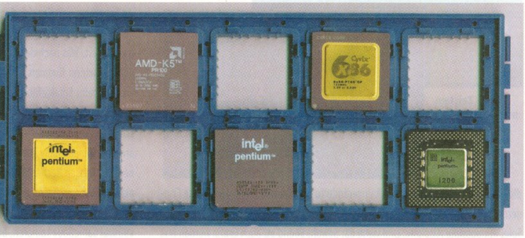
Emulator: JPP
Autor: Arnt Gulbrandsen
Info: agulbra@nvg.unit.no,
http://www.nvg.unit.no/sinclair/virt-spec.html

Emulator: Z80
Autor: Friendware/Miguel Angel
Info: 100413.1667@compuserve.com

Test: 586-Prozessoren

PENTIUM-PROZESSO

Ist Intel noch das Maß der Dinge? Pentium-kompatible Chips von AMD und Cyrix versprechen mehr Leistung – doch PC Player wollte es genauer wissen und ließ aktuelle 3D-Spiele auf die Prozessoren los.

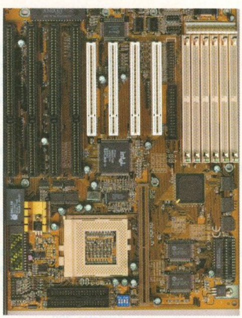


Es geht wieder rund am Prozessormarkt. Die lange währende Monopolstellung des Intel Imperiums wird durch die immer gleichen Emporkömmlinge namens AMD und Cyrix attackiert. Cyrix verbrüderte sich für diesen Angriff sogar mit IBM Microelectronics. Erstmals in der Geschichte der PC-Chips ist das Prozessor-Puzzle aber richtig schwer geworden. Wo man noch zu 486er Zeiten wußte, »mehr MHz = mehr Power«, ist die Pentium-Leistung inzwischen nicht mehr in MHz zu messen – sagt zumindest die Intel-Konkurrenz. Aufgrund des drastisch anderen Innenlebens der neuen Prozessoren ist dies auch nicht anders zu erwarten. Viele renommierte Benchmark-Tests belegen, daß es ein wahres Kunststück geworden ist, die Leistung der »586er«-Klasse vergleichbar zu messen.

Die Vergangenheit hat gezeigt, daß die marktüblichen Benchmark-Programme für Spiele manchmal falsche Aussagen treffen: Die schnellsten Windows-Beschleuniger sind oft genug DOS-Spiele-Krücken. Bei den 586-Chips ist das nicht anders: Spiele verwenden den Computer einfach auf andere Art als eine Tabellenkalkulation, benutzen manche Befehle mehr und andere weniger. Ein Windows-optimierter Chip kann bei »Wing Commander« eine Enttäuschung sein.

Im PC-Player-Labor wurden deswegen alle zu Redaktionsschluß im Markt erhältlichen 586-Klasse-Prozessoren durchgetestet. Die wesentliche Bedingung: Der Chip mußte »P54C«-kompatibel sein, also in den normalen Pentium-Steckplatz, den »Sockel 7«, passen und dort (schlimmstenfalls nach BIOS-Update) laufen. Nur so können wir die Chips wirklich vergleichen: Alle sollen im ansonsten identischen PC getestet werden. Der Sockel 7 ist in allen Pentium-Systemen enthalten, die seit einem Jahr angeboten werden, ab dem Pentium/75 – ältere Pentium/60-Systeme bleiben außen vor.

Egal, ob Sie über einen Prozessor-Upgrade Ihres Pentium/90 nachdenken oder einen neuen PC kaufen wollen: Wir haben das Puzzle für alle PC-Spieler gelöst. Über 600 Testdaten bewiesen uns, welches der schnellste Chip für Spielprogramme ist. Sie brauchen sich natürlich nicht durch alle Daten zu hangeln, sondern kriegen eine mundgerechte Zusammenfassung.



Wenn Ihre PC-Platine den typischen Pentium-Sockel besitzt (Sockel 7), können Sie mit hoher Wahrscheinlichkeit einen der drei getesteten Prozessoren einsetzen.

Spiele(rs)maß

Für die PC Player ist es Ehrensache, keine »Babco-Suite« aus einem fernen Zertifizierungslabor zu holen oder einfach die »Winstone 96«-Testergebnisse als Maßstab zu nehmen. Auf die Frage »Was wollt Ihr dann?« gibt es schließlich nur eine Antwort: »Games!«, womit die Testserie schon festlegt.

Drei Topspiele aus zwei Kategorien haben wir hergenommen und ihnen alle CPUs zum Arbeiten gegeben. Für die Kategorie der DOS- und DOS-Extender-Spiele waren das »Descent 2« und »Wing Commander 4«, ergänzt mit dem inzwischen indizierten »Duke Nukem 3D« als Referenz zu Tests aus älteren PC-Player-Ausgaben. In der Kategorie der Windows-95-Spiele haben wir Himmel und Hölle in Bewegung gesetzt und mit »Hellbender« (ganz ohne 3D-Graphikkarten-Chaos) getestet.

Damit sowohl Spieler, die bereits einen Pentium ihr eigen nennen und nur die CPU upgraden wollen, als auch Neueinsteiger mit unseren Daten puzzlen können, wurde alles auf zwei Motherboards getestet: einem etwas älteren Board mit dem Intel-Triton-Chipset (weit verbreitet) und einem brandneuen 400HX (Triton 2) Board. Details zur Hardware finden Sie im Kasten »So haben wir getestet«.

Wing Commander 4

Das Fazit aus unseren Wing-Commander-Test ist simpel: Es wird Zeit für einen neuen Wing Commander! Das seit Jahren beliebteste Objekt, um große Mengen an CPU-Rechenleistung zu vernichten, scheint in die Jahre zu kommen. Beim Test mit »Abflug aus der Lexington in Mission 2« (siehe auch unseren

REN-PUZZLE

Bericht in der PCP 4/96) starteten die CPUs in der Regel mit weniger als vier Bildern pro Sekunde (fps). Cyrix 166+ und Pentium/166 brachten es auf 5 fps, der Pentium/200 gar 6 fps. Beim »Flug durch das All mit Blick auf Maniac« schaffte nur der Cyrix 120+ nicht die von Origin willkürlich festgelegte Obergrenze von 24 fps – wir konnten also gar nicht schneller messen, denn die restliche Zeit wird »verwartet«. Unser Aufruf an die Programmierer von Origin lautet: »More frames please«. Die Konkurrenz traut sich schließlich bis über 100 fps zu.

Descent 2

Wie in vielen Techniktests zuvor erweist sich der Abstieg mit Descent 2 wieder als ein zuverlässiges Meßinstrument für die Leistung von PC-Systemen. Einfach phantastisch, wie Parallax es schafft, auch einem Pentium/200 noch nahezu linear mit der Taktrate mehr Leistung zu entlocken als seinen 486er Urahnen. Ob die über 100 fps in VGA wirklich für mehr Spielspaß nötig sind, mag jeder selbst entscheiden, satte 30 fps in SVGA bei vollen Graphikdetails und CD-Soundtrack sind jedenfalls einen Pentium/133 bis Pentium/200 allemal wert.

Hellbender

»Es ist vollbracht« möchte man meinen, wenn man sich als gestandener Actionflieger dieses Windows-95-Spiel anschaut. In SVGA-Auflösung wartet Hellbender ab einem Pentium/133 aufwärts mit Frame-Raten auf, die sich mit Descent 2 und dem Duke messen können. Wohlgemerkt: Die verwendete Graphikkarte hat keinerlei 3D-Hardware-Beschleunigung; es werden auch keine speziellen Treiber verwendet. Theoretisch ist hier jede S3 Trio64 V+ Karte mindestens so schnell. Karten mit diesem Chip von Markenherstellern können die gemessenen Werte sogar steigern.

Die theoretische Ecke

Falls Sie keines der drei Spiele besitzen oder einfach einen besonders gut vergleichbaren Maßstab haben wollen, wurden alle Prozessoren mit dem »CBENCH«-Programm und seinem rotierenden, goldenen Würfel getestet. Dieses Testprogramm finden Sie in den Versionen für VGA und SVGA auch auf unserer Heft-CD-ROM (PC Player plus). Dieser theoretische Benchmark bestätigt die Meßergebnisse aus den praktischen Spieleleistungstests und kann daher auch umgekehrt Rückschlüsse zulassen, wie schnell die Spiele bei Ihnen laufen würden.

Wer braucht ein neues Motherboard?

Quasi als Abfallprodukt unseres Prozessortests erhalten Sie auch eine klare Aussage zum Thema Motherboard: Zwei verschiedene PC-Hauptplatinen haben wir getestet, um Geschwindigkeitsverluste durch Inkompatibilitäten auszuschließen. Wenn Sie eines der weit verbreiteten Boards mit Triton-Chipsatz besitzen, gibt es kaum einen Grund, auf etwas neueres upzudaten – vorausgesetzt, Sie setzen schon einen »Sync-Cache« ein. Das Geld für ein neues Board sparen Sie lieber für einen noch schnelleren Prozessor. Ob Ihre Hauptplatine geeignet ist, einen schnelleren Prozessor aufzunehmen, lesen Sie im Kasten: »Das brauchen Sie zum Upgrade«. Wer einen Pentium/90 gegen einen Pentium/200 tauscht, kann tatsächlich in einigen Anwendungen die Gesamtgeschwindigkeit verdoppeln.

AMD – aber manches dauert ...



Spät kommen sie, die AMD Prozessoren, genau gesagt drei Jahre später als geplant. Aber vielleicht ist das angesichts des Innenlebens und des getriebenen Entwicklungsaufwandes bei den »K5«-CPUs verständlich. Denn, ganz im Gegensatz zu dem was wir von 8088 bis 80 486-Clones gewohnt sind, ist nicht ein von Intel designter Transistor enthalten. Bis zum 80 486 DX/2 war AMD durch einen Patent- und Lizenzaustausch mit Intel in der Lage, virtuell identische

SO HABEN WIR GETESTET

Um die Prozessoren fair miteinander zu vergleichen, wurden Sie in zwei verschiedenen Mainboards durchgemessen: ein Elitegroup TR5510 AIO mit dem weitverbreiteten Triton-Chipsatz und ein Gigabyte GA-586 HX mit dem neueren Intel i430HX-(Triton 2)-Chipsatz. Beide Boards sind laut Handbuch zu AMD und Cyrix kompatibel; dies haben wir uns auch extra von beiden Herstellern bestätigen lassen. Das Award-BIOS beider Boards erkannte alle CPUs im Test korrekt.

Die Boards waren jeweils mit 256 KByte Sync-Cache-RAM und 16 MByte 60 ns Fast-Page-Mode DRAM bestückt. Als Grafikkarte wurde eine Elsa Winner mit S3 Trio-64+ Chipsatz und 4 MByte EDO RAM Speicher verwendet. Die DirectX-Treiber wurden von der Hellbender-CD installiert und sind damit die Originalversionen von Microsoft und nicht kartenspezifisch. Festplatte und CD-ROM haben keinen Einfluß auf die Testergebnisse.

Als theoretischer Benchmark diente uns das Programm »CBENCH«, das Sie in VGA- und SVGA-Versionen auf der PC-Player-plus-CD-ROM finden (Verzeichnis \PROGRAMM\CBENCH). Als Leistungsmaß für Spiele verwenden wir, wie in früheren Tests, Descent 2 (direkt am Start des ersten Levels »FRAMETIME« eintippen), das eingebaute Testprogramm der Hellbender-Demo (im Intro-Bildschirm die Taste »Y« drücken), sowie zwei Spielsituationen aus Wing Commander 4. Diese Ergebnisse wurden zusätzlich noch mit Geschwindigkeitstests des indizierten Spiels »Duke Nukem 3D« auf Korrektheit abgeglichen – all diese Ergebnisse veröffentlichen wir hier aber nicht im Einzelnen.

Sollten Sie die Tests bei sich nachvollziehen und auf andere Ergebnisse kommen, beachten Sie bitte, daß die Meßwerte nicht direkt übertragbar sind; je nach Aufbau Ihres Systems (Cache, RAM, PCI-Bus, Grafikkarte, ...) können Sie zu anderen Zahlen kommen. In der Regel können Sie aber davon ausgehen, daß Sie mit einem Austausch des Prozessors ähnliche Geschwindigkeitssteigerungen erreichen können, wie unsere Testsysteme.

Produkte auf den Markt zu bringen. Für den Pentium gilt das hingegen nicht, und so mußte AMD komplett neu entwickeln, um einen kompatiblen Prozessor zu bauen. Während Intel von Beginn an das CISC, Complex Instruction Set Computing (Komplexe Instruktionen für den Rechner) bevorzugt hat, und dies im wesentlichen auch im Pentium realisiert, hat AMD im K5 einen RISC (Reduced Instruction Set Computing) Prozessor eingebaut. Vereinfacht ausgedrückt: In jeder K5 CPU sitzt ein kleiner ultraschneller Prozessor, der mit wenigen Befehlen einen Intel Pentium emuliert. Profis bezeichnen dies auch als »entkoppelte Architektur mit dynamischer Befehlsausführung auf der Basis der Umsetzung von x86 Befehlen«. Spielern gilt aber letztlich schon immer: Egal wie es heißt, und was drin ist, die Power und Kompatibilität zählt.

Und in diesem Sinne zeigen unsere Meßwerte, daß sich der von AMD getriebene Aufwand zumindest technisch gelohnt hat. Im Mittel sind die am Markt befindlichen AMD-Prozessoren bei Spielen etwas schneller als die gleich schnell getakteten Original-Pentiums. Ein AMD K5-100 erweist sich also zumindest bei DOS-Spielen wie Descent 2 als etwa zehn Prozent schneller. Das unter Hellbender (und ganz Windows 95) ein Geschwindigkeitsverlust zu vermelden ist, können wir hier allerdings nicht erklären. Schließlich trägt jede AMD K5 CPU außen gut sichtbar das Label »Designed for Microsoft Windows 95«. Unsere Vermutung: Auch hier schlägt der frühe Status der DirectX-Treiber erbarmungslos zu – sicher hat Microsoft auf Intels Pentium entwickelt und optimiert. Für DOS-Spieler und Käufer, die mit jedem Pfennig rechnen, sind die AMD-CPUs jedenfalls deutlich billiger. Wer heute mit einem 586-Klasse-System startet, kann nach unseren Tests unbedenklich zu AMD greifen. Einen Pentium/100 von Intel gibt es wahrscheinlich bald auch nicht mehr im Handel. Nach Erscheinen der schon angekündigten 133er-Version des K5, die vermutlich auch wieder etwas günstiger sein wird als das Intel-Pendant, werden wir die dann aktuellen DirectX-Versionen nochmals prüfen – ist AMD auch dort schneller, hat Intel nur noch bei den ganz flinken Pentiums ab 166 die Nase vorn.

DAS BRAUCHEN SIE ZUM UPGRADE

Bevor Sie einen neuen Prozessor für Ihr Motherboard kaufen, sollten Sie sich im Handbuch des Boards informieren, ob es für Prozessoren mit 133 MHz und mehr oder für AMD/Cyrix-Chips geeignet ist. Fehlen dazu Angaben oder haben Sie gar kein Handbuch erhalten, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder den Hersteller. Ohne diese Information sollten Sie keinesfalls auf »Gut Glück« den Wechsel vornehmen – Sie könnten Ihren PC und die Prozessoren beschädigen.

In jedem Fall müssen Sie mit den Jumpern auf der Hauptplatine das System auf die Taktgeschwindigkeit des neuen Prozessors einstellen. Falsche Jumper-Einstellungen können bei Ihrem einigen PC Schaden anrichten. Unserer Erfahrung nach läßt sich ein Pentium/200 in jedem Board einsetzen, daß Pentium/166 unterstützt; fragen Sie trotzdem bei Hersteller oder Händler nach, da wir verständlicherweise keine Gewähr für diese Aussage übernehmen können. Bitte beachten Sie, daß bei einem Austausch des Prozessors in der Regel die Garantie für den PC erlischt.



Cyrix – und zugenäht

Wir haben uns viel Mühe mit »Cyrix instead« (eine Parodie auf »Intel inside«) gegeben. Die gute Nachricht zuerst: Alle unsere Testspiele liefen problemfrei auf den getesteten Cyrix-Prozessoren. Einige wenige Programme, die direkt auf einen Intel-Pentium-Prozessor prüfen, starten nicht durch, denn der Prozessor meldet sich beim entsprechenden Prüfbefehl nicht mit »GenuineIntel« sondern mit »CyrixInstead«. Wenn ein Spiel aber diesen Test überspringt und einfach von einem Pentium ausgeht, konnten wir keine Inkompatibilität erkennen – allerdings soll »NHL 97« nicht auf dem Cyrix-Chip funktionieren.

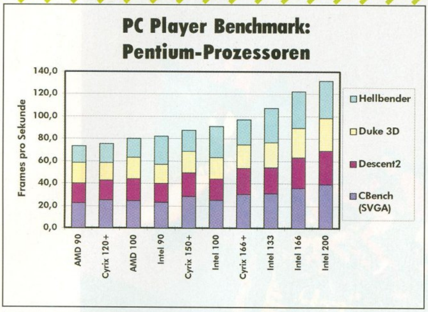
Schon der erste Blick auf die Meßwerte zeigt uns, daß dies nicht die ganze Wahrheit ist. Wer einen Pentium/100 gegen einen Cyrix 166+ austauscht (und dafür etwa 350 Mark bezahlt), um so in den Rausch neuer Spielegeschwindigkeit zu kommen, wird bitter enttäuscht. Lediglich das immens laute Geräusch Marke »startende Turboprop«, welches der im Prozessor integrierte Speziallüfter produziert, vermag ein gewisses Tempo vorzuspiegeln. Ansonsten müssen wir hier festhalten, daß es der Cyrix »6x86-133MHz-P166+« in der Spielerpraxis nicht mit einem Intel Pentium mit 133 MHz aufnehmen kann. Ein Blick auf die Daten beweist: Bei Descent 2 kommt ein AMD- oder Intel-Prozessor, der mit 100 MHz getaktet wird, auf fast 20 fps in SVGA. Da kann bei Cyrix der 166+ zwar mithalten, von »66 Prozent mehr Leistung« bei DOS-Spielen ist aber keine Spur.

Die Ursachenforschung war mühsam: An den Motherboards kann es nicht liegen, denn beide erkennen die Prozessoren von Cyrix bei der Einschaltmeldung korrekt. Schon das ältere Board von Elitegroup wurde laut Auskunft von ECS »in Zusammenarbeit mit Cyrix« auf die 6x86er Reihe angepaßt. Um ganz sicher zu gehen, haben wir auch mit anderen Grafikkarten nachgetestet, ohne eine Veränderung der Geschwindigkeitsrelation festzustellen. Während Intel mit seinen echten 166 MHz die Post abgehen läßt und bei Rennspielen virtuelles Reifengummi verbrannt wird, hat ein Cyrix 166+ nach unseren Tests beim Spieler wohl nur das Potential, zu schwächlich dimensionierte Kühlkörper von Mainboards abzufackeln.

Die thermischen Probleme bei den Cyrix-Chips sind nicht von schlechten Eltern. Ein Mainboard sollte auf jeden Fall als »Cyrix geeignet« gekennzeichnet sein, ein spezieller großer Kühler muß unbedingt auf der Cyrix-CPU montiert werden, und das Gehäuse des PCs muß einwandfrei gelüftet sein. Offener Betrieb ohne Gehäusedeckel oder zu schwache Lüftung sorgen für Hitzestau und schnell alternde Komponenten. Als wir im Test kurzzeitig einen normalerweise handwarm werdenden Schraubkühler auf einer Cyrix CPU befestigen, kommt der PC nach dem Kaltstart nicht einmal bis zum Windows-95-Desktop. Nur flinkes Ausschalten hat die CPU vor dem Tode gerettet. Dem Tester bleibt vom dummerweise mit dem Finger durchgeführten Temperaturtest noch heute eine dicke Brandblase ...

Kurz und schmerzlich: Für Spieler ist ein Cyrix-6x86-Prozessor derzeit keine gute Wahl. Ein Produkt von Intel oder AMD zum halben Preis ist einfach »schneller«. Dies Urteil gilt übrigens auch

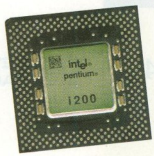




Rechnet man alle unsere Benchmark-Ergebnisse zusammen, sind die Intel-Prozessoren immer noch die schnellsten Pentiums. Cyrix ist weit abgeschlagen, AMD gerät unter Windows 95 ins Hintertreffen; würde man nur die DOS-Ergebnisse (untere 3 Segmente der Balken) betrachten, wäre ein AMD-90er sogar schneller als ein Intel-90er.

für die Cyrix-Chips, auf denen IBM draufsteht. Innen sind diese nämlich »designed by Cyrix« und bis auf das I-Tüpfelchen mit dem Original von Cyrix identisch.

Der Intel – Imperator



Das Imperium hat schon ziemlich lange den Pentium-Quadranten alleine regiert. Die Rebellen haben zugeschlagen und ganz eigene Kreationen auf den Markt und in die Schlacht geworfen. Ihre Waffen heißen »RISC«- und »Superpipeline-Integer«-Einheiten. In einem Fall, Cyrix-6x86, erweisen sich die Waffen als schlaff und Spiele-ungeeignet. Im anderen Fall, AMD, sind sie zwar gut, aber auch nicht besser als das imperiale Intel-Arsenal vom vorigen Jahr. Die Meßdaten zeigen deutlich: Intel rules – jedenfalls ab 133 MHz aufwärts. Der von PC Player aufgrund seines guten Preis-/Leistungsverhältnisses empfohlene Pentium/133 gibt noch immer exzellente Daten, insbesondere wenn man die 30 fps von Hellbender betrachtet. Das sollte für die aktuelle Spielesoftware reichen. Zu einem echten Intel P166 gibt es für Spieler in dieser Preisklasse absolut keine Konkurrenz.

Erstaunt hat uns die neue 200-MHz-Version des Intel Pentiums. Da der PCI-Bus intern immer noch bei den inzwischen gemächlichen 33 MHz dahindümpelt, hatten wir nicht erwartet, daß sich die gebotene Rechenleistung direkt in Spielepower verwandeln läßt. Fakt ist aber, daß Descent 2, SVGA-Bench und auch Hellbender fast linear weiter beschleunigt werden: Ein Pentium/200-Upgrade macht einen P90-PC bei Spielen praktisch doppelt so schnell. Das ist ein durchaus verblüffendes Ergebnis – lediglich der Preis des P200 schreckt ab, ihn einfach so zu kaufen.

Das Fazit

Intel muß sich nicht fürchten: Die schnellsten Spiele-Rechner haben weiterhin das Pentium-Original »inside«. AMD kann sich bei den langsamen Pentium-Varianten wacker schlagen: Wenn es nur 100 MHz sein dürfen, ist AMD etwas schneller und dabei preiswerter. Cyrix hingegen hat beim Design seiner Chips nicht an den Spielemarkt gedacht. Während Anwendungs-Benchmarks wie ein »Winstone 96« 6x86-Serie als Sieger über Intel gelten lassen, schauen Spieler in die Röhre. Ein für Textverarbeitung und Tabellenkalkulation optimiertes System kann offensichtlich mit 3D-Grafik wenig anfangen.

Letztlich wird aber bewiesen, daß zur Zeit im Pentium-Lager die Zahl der MHz durch keinen Markenwechsel zu ersetzen ist. Ein Pentium/133 ist der neue Standardprozessor, mit dem auch aufwendigste aktuelle Spiele in der Regel verzögerungsfrei laufen; ein 166er sorgt für noch flüssigere Grafik, und der 200er bietet sogar Leistungsreserven, die Spieler zur Zeit noch nicht brauchen und die auch zu teuer bezahlt werden müßten, als das man diesen Luxus jedermann empfehlen könnte.

(Reinhold Uebbing/bs)

PENTIUM PRO UND MMX

Intel ist schon zwei Entwicklungsstufen weiter: Der Pentium-Pro-Prozessor machte bisher in Spieletests eine äußerst schlechte Figur; inzwischen haben Tüftler herausgekriegt, woran das liegt und wie sich das Problem beseitigen läßt. In einer der nächsten Ausgaben werden wir das Duell »Pentium gegen Pentium Pro« nochmals neu aufleben lassen.

Die Einführung der Pentium Chips mit MMX (MultiMedia eXtensions) wurde von Intel auf das Frühjahr 1997 verschoben. Diese MMX-Pentiums werden in der Regel gleich schnell sein wie ihre normalen Gegenstücke; nur spezielle Programme, die MMX-Befehle verwenden, können durch diese Prozessoren beschleunigt werden. Schon jetzt läßt sich also sagen, daß alle in diesem Test verwendeten Benchmarks auf einem MMX-System keine wesentlich anderen Meßwerte ergeben hätten.

BENCHMARK-ERGEBNISSE

Prozessor	CBench (SVGA)	Descent2	Duke 3D	Hellbender	Summe
AMD 90	22,2	18,0	18,0	15,3	73,5
Cyrix 120+	25,0	17,5	16,0	17,1	75,6
AMD 100	24,7	19,5	19,0	17,2	80,4
Intel 90	23,2	17,2	17,0	24,8	82,2
Cyrix 150+	28,5	21,0	19,0	19,5	88,0
Intel 100	25,4	19,0	19,0	27,6	91,0
Cyrix 166+	30,7	23,0	21,0	22,3	97,0
Intel 133	31,1	23,0	23,0	30,6	107,7
Intel 166	35,9	27,0	26,5	32,7	122,1
Intel 200	39,5	30,0	29,0	33,5	132,0

Die zehn getesteten Prozessoren im Vergleich: Hier zeigen wir nur einen Ausschnitt aus über 600 Messungen, die wir durchgeführt haben. Alle Tests wurden mit SVGA-Grafik durchgeführt. In der Spalte „Summe" haben wir einfach alle Benchmark-Werte addiert, um zu einem Gesamtwert zu kommen. Hier geraten die AMD-Chips ins Hintertreffen, da sie bei Hellbender wesentlich schlechter abschneiden als die Intel-Pentiums.



MAXi Sound 64 ...

JETZT KOMMT'S VON ÜBERALL !

Die Maxi Sound 64 versetzt Sie in völlig neue Klangwelten. Dank ihrer neuen Soundeffekte ist sie ideal geeignet für Ihre Spiele mit 2 oder 4 Soundkanälen. Mit nur einem Klick schalten Sie um auf Surround Sound, 3-D, Quadrophonie... So echt, als wären Sie mittendrin !

- 64-STIMMEN-POLYPHONIE
- QUADROPHONIE
- SURROUND SOUND
- EINSTELLBARER 3-D-SOUND
- 4-BAND-EQUALIZER
- 425 INSTRUMENTE AUF 4MB ROM
- HALL-UND ECHO-EFFEKTE
- VOLL-DUPLEX



Kompatibel zu :
Sound Blaster, MPU 401, General MIDI, General Standard und Windows 95.

Plug & Play-Soundkarte mit folgender Software in Deutsch unter Windows :

- **MAXI FX**, produzieren Sie Raumklangeffekte wie in einem großen Saal, einer Disco oder einer Kathedrale...
- **INTERNET PHONE**, telefonieren Sie weltweit zum Preis eines Ortsgesprächs.
- **CAKEWALK EXPRESS** und **MIDISOFT SOUND IMPRESSION**.

Wenn Musik Sie begeistert, bekommen Sie hier das ideale Angebot :

MAXI SOUND 64 HOME STUDIO, EIN RICHTIGES TONSTUDIO IN IHREM PC !

- Machen Sie Ihre Tonaufnahmen auf **4 SPUREN** mit **HARDDISK-RECORDING**.
- Nutzen Sie eine **VIELZAHL VON EFFEKTEN IN ECHTZEIT** für **MIDI-** und **WAVE**-Klänge und die **LINE-** und **MIKROFON**-Eingänge.
- Entdecken Sie alle Möglichkeiten der mitgelieferten Software: **MAXI FX, INTERNET PHONE, CAKEWALK EXPRESS** und **SOUND IMPRESSION**, zusätzlich **QUARTZ MASTER S.E.**, das Mehrkanal-Tonstudio mit integriertem Seqenzer.

Vertrieb : GUILLEMOT INTERNATIONAL GmbH
Zimmerstr. 19 - 40215 DÜSSELDORF - Fax : 0211 / 33800 20
Tel : **0211 / 338000** - Hotline : **0211 / 33800 33**

SCHWEIZ : LOGICOSOFTWARE - CP-126 - 1000 LAUSANNE 19
Tél. (41) 31 869 01 16

GUILLEMOT INTERNATIONAL

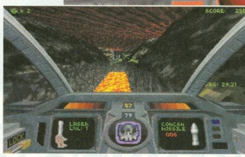
Bitte senden Sie mir mehr Informationsmaterial über : Maxi Sound 64 ☐ Maxi Sound 64 Home Studio ☐
Ich bin : Händler ☐ Enduser ☐
NAME ....
FIRMA ....
VORNAME ....
STR ....
ORT ....
PLZ ....
TEL ....

NEUES SPIEL NEUES GLÜCK

Test: 3D Blaster PCI



Creative Labs versucht sich erneut im 3D-Gewerbe. Mit dem »3D Blaster PCI« kommt eine komplett neue Karte mit dem sagenumwobenen »Rendition«-Chip auf den Markt.



▲ So soll es aussehen: Hellbender mit gefilterten Texturen und Nebeleffekten auf dem 3D Blaster PCI.

◀ Leider ist die Karte im Standard-VGA-Modus schnarchend langsam. Descent 2 brachte es hier nur auf 29 Bilder/s.

Es ist noch nicht lange her, daß Creative Labs als eine der ersten Firmen mit dem »3D Blaster« eine 3D-Grafikkarte auf den Markt brachte. Leider konnte das damalige Produkt aus Kompatibilitätsgründen nicht sonderlich überzeugen. Jetzt gibt es mit dem »3D Blaster PCI« eine komplett neu gestaltete Karte als PCI-Version, auf der Creative Labs einen neuen Chipsatz verwendet: den lang erwarteten »Rendition«-Chip. Grundsätzlich ist die Karte mit 4 MByte RAM bestückt.

Der Einbau der Karte und die Installation der Software gestalten sich völlig problemlos. Nach der Prozedur warten in der Systemsteuerung von Windows 95 unter dem Punkt »Anzeige« einige zusätzliche Programme auf den erwartungsfrohen Anwender. Treiber für das alte Windows gibt es nicht.



Der 3D Blaster PCI von Creative Labs ist eine vollwertige Grafikkarte mit 3D-Funktionen, die ohne zusätzliche VGA-Karte auskommt.

Der neue 3D Blaster besitzt neben seinen 3D-Funktionen einen vollwertigen VGA-Grafikteil. Eine zusätzliche Standard-Grafikkarte, die für den alten 3D Blaster noch unbedingt erforderlich war, wird nicht benötigt. Der PCI-Blaster ist sowohl für die MS-DOS-Leistung von Spielen, als auch für Windows-Darstellung und für die 3D-Beschleunigung unter MS-DOS und DirectX zuständig. Unter Windows 95 rückten wir der Karte mit unseren Benchmarks zu Leibe. Als Testgerät kam derselbe Pentium/133-Computer zu Einsatz, der auch in den letzten beiden Ausgaben die 3D-Grafikkarten schluckte. Im Vollbildmodus bei einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln in High-Color rotiert das »Twist«-Programm aus dem DirectX-Entwicklerkit das dargestellte Objekt mit 50 bis 60 Bilder pro Sekunde. Das ist ein ordentlicher Wert, den man von jeder modernen 3D-Grafikkarte erwarten darf. In der Praxis kamen dann bei den Spielen »Hellbender« und »Monster Truck Madness« die »bilineare Filterung« der Texturen sowie der Nebeleffekt zum Einsatz. Die Spiele liefen bei der höchsten und rechenintensivsten Detailstufe rein subjektiv nur geringfügig langsamer als auf der in der letzten Ausgabe getesteten »Righteous«-Karte von Orchid. Insgesamt also eine gute Leistung.

Auch unter MS-DOS ließ der neue 3D-Blaster zunächst seine Muskeln spielen. Bei einer Auflösung von 640 mal 480 Pixeln in 256 Farben ermittelte das VIDSPEED-Programm auf unserem Testcomputer eine Transferrate von 87360 Byte/ms. Auch unser goldener CBENCH-Würfel rotierte brav mit 33 Bilder/s. Unter Standard-VGA mit 320 mal 200 Pixeln und 256 Farben gab es dann allerdings eine Enttäuschung: Hier brachte es VIDSPEED gerade mal auf 3476 Byte/ms, ein Wert, der nur geringfügig über dem von vier Jahre alten ISA-Grafikkarten liegt. Der CBENCH-Würfel drehte sich mit schlappen 31 Bilder/s. Werte von 100 Bilder/s wären da eigentlich normal. Bei »Descent 2« macht sich dieser Mangel an Leistung sofort bemerkbar: In Standard-VGA kommt die Karte hier nur auf 29 Bilder/s. In Super-VGA ist die Roboter-Action mit 22 Bilder/s dagegen vergleichsweise flott.

Insgesamt wären wir mit der Karte rundherum zufrieden, wenn nicht der Leistungseinbruch unter Standard-VGA das Bild vermiesen würde. Im Moment gibt es überwiegend MS-DOS-Spiele, von denen sehr viele den Standard-VGA-Modus benutzen. Da zur Zeit noch ein Mangel an DirectX-Spielen herrscht, liefert Creative Labs gleich einige speziell auf den PCI-Blaster angepaßte Spiele mit. Zum Lieferumfang der 450-Mark-Karte gehören die Spiele »Actua Soccer«, »Fatal Racing«, »High Octane«, »Flight Unlimeted« und »Rebel Moon«. (hf)

3D-BLASTER

▶ **Hersteller:**	Creative Labs
▶ **Preis:**	450 Mark
▶ **DOS-Leistung:**	
CBENCH (320 x 200):	31 Bilder/s
CBENCH (640 x 480):	33 Bilder/s
Descent 2 (320 x 200):	29 Bilder/s
Descent 2 (640 x 480):	22 Bilder/s
▶ **Windows-Leistung:**	
Twist (640 x 480):	50 bis 60 Bilder/s

Hardware

① ☎ 0831/57 51 57
Mo-Fr 7-19h, Sa 9-13h
② Telefax 0831 / 57 51 555
③ Compuserve 100106,3111
④ T-Online/Btx: ★Gameit#
⑤ ✉ Game It! - D-87488 Betzigau

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen, dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

Bei Nichtannahme berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
Rücksendungen bitte mit uns vorher absprechen
Nachnahmeversand: DM 9,90 + 3,- Gebühr der Post, ab DM 200,- frei
Vorkasse / Scheck DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 11.10.96 - ** = noch nicht verfügbar am 11.10.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Game It!

Spiel des Monats November:

Command & Conquer: Alarmstufe Rot Special

Nur bei uns:Special Edition (incl. Game It! Lösungsheft)

89,95*

Knallhart kalkuliert - Unsere TOP 10

Titel	Preis
3 Skulls of the Toltecs	69,95
Bleifuss 2*	59,95
Crusader: No Regret	64,95
Diablo*	74,95
Links LS	84,95
Mechwarrior: Mercenaries	79,95
Mission Force Cyberstorm	74,95
Privateer 2: The Darkening*	79,95
Shattered Steel	69,95
Syndicate Wars	69,95
Z	69,95

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

Titel	Preis
1869	17.95
7th Guest	19.95
11th Hour	29.95 N
A-Train	19.95
Albion	29.95
Alone in the Dark 1	19.95
Ambush	9.95
Amerika	24.95
Amored Fist	29.95
Apache Longbow light	19.95
B 17	19.95
Battle Bugs	24.95
Battle Isle 1+Data1&2	19.95
Battle Isle 2+Data	29.95
Betrayal at Krondor	19.95
Bioforge	29.95
Bitmap Brothers Compilaton	24.95
Bundesliga Manager Pro	19.95
Caesar 1	19.95
Campaign 2	19.95
Championship Manager 93	19.95
Chaos Engine	24.95
Carrier Strike Force	24.95
Christoph Kolumbus	19.95
Creature Shock	19.95
D	29.95
Daedalous Encounter	22.95
Darkseed	19.95
Der Clou Plus	29.95
Der Druidenzirkel	29.95 P
Der Meister	19.95 N
Der Patrizier	29.95
Der Planer & Extra Data	19.95
Der Reeder	19.95
Destruction Derby	19.95 N
Discworld	19.95 N
Dogz - der Pausenhund	24.95
Dream Web	19.95
Dune 2	29.95
Dungeon Master 2	29.95
Earthsiege 1	19.95
Eishockey Manager	19.95
Elite Plus	24.95
Fade to Black	29.95
Falcon AT	19.95
FIFA Soccer Classic	29.95
Flashback e.	22.95
Formula 1 GP	29.95
Frankenstein	29.95
FX Fighter	19.95
Goblins 1+2	19.95
Gobblins 3	19.95
Hand of Fate	29.95
Hanse	29.95
Hardball 4	29.95
Harpoon Classic	17.95
Harrier Jump Jet	19.95
Helicopter Mania	14.95
Höhlenwelt Saga	19.95
Inca 2	19.95 N
Indiana Jones 4	29.95
Indy Car 2	29.95 N
Indy Desktop Adventures	22.95
Jagged Alliance dt.	29.95
Judge Dredd	14.95
Jurassic Park	19.95
King's Quest 6	19.95
King's Quest 7	19.95 N
Kyrandia 3	19.95
Lands of Lore	29.95
Last Dynasty	19.95 P
Leisure Suit Larry 1 e.	22.95
Links Golf e.	22.95
Little Big Adventure	29.95
Lode Runner	19.95 P
Lost Eden	19.95
Magic Carpet Plus	29.95
Maniac Mansion 2	29.95
Master of Magic	29.95
Megafortress	19.95
MIG 29	19.95
Monkey Island 1	24.95
Monkey Island 2	24.95
Nascar Racing + Track Pack	19.95 N
NBA Jam Tournament	29.95
NHL Classic	9.95
NHL 95 Classics	29.95
Noctropolis	9.95
North & South	12.95
Outpost 1.5	19.95 P
Oscar	14.95
Pirates e.	22.95
Pitfall Win95	29.95
Pizza Connection	19.95
Police Quest e.	22.95
Populous2/Powermonger	29.95
Prince of Persia 1+2	24.95
Privateer	29.95
Railroad Tycoon	19.95
Rally Championship	14.95
Rebel Assault	29.95
Red Baron e.	22.95
Revolution X	14.95
Return to Zork	29.95
Rise 2	29.95
Sam & Max	29.95
Shanghai Great Moments	24.95
Sherman M4	12.95
Shivers	19.95 P
Siege	9.95
Silent Service 2	19.95
Sim Ant	19.95
Sim City enhanced	19.95
Sim Earth	19.95
Sim Farm	19.95
Sim Life Classics	29.95
Simon the Sorcerer 1	19.95
Simon the Sorcerer 2	29.95
Soccer Superstars	14.95
Space Quest 1	22.95
Space Quest 4	19.95
Space Quest 6	19.95 P
Star Crusader	9.95 N
Steel Panthers	29.95
Stonekeep	29.95 P
Strike Commander	29.95
Stunt Driver	19.95
Super Space Invaders	19.95
Syndicate plus	29.95
System Shock	29.95
Teamchef	19.95
Tennis Cup 2	19.95
TFX	29.95
The Quest*	19.95
Theme Park	29.95
Tilt	19.95
Top Gun	19.95
Tornado	19.95
Track Attack	19.95
Transarctica	19.95
Transport Tycoon+World Ed.	24.95 P
Ultima 1+2 Underworld	19.95
Under a killing moon	24.95
US Navy Fighters	29.95
Virtual Karts	29.95
Virtual Tennis	14.95
Vollgas	29.95
Walls of Rome	19.95
Whales Voyage	14.95
Wing Commander 2	29.95
Wing Commander 3	29.95
Winter Supersports	14.95
Wizardry 7	17.95
Woodruff	19.95 N
WWF Wrestlemania	29.95
X-Wing + Mission	29.95

CD ROM

Titel	Preis
3D Ultra Pinball	64.95 P
3D Ultra Pinball 2	69.95 N
3 Skulls of the Toltecs	69.95 P
4-4-2 Fußball	59.95
5th Musketeer	59.95
Abuse	59.95
Ace Ventura*	52.95 N
AD&D Blood & Magic*	74.95 N
Adventures of t. Smart Patrol*	74.95
After Life	69.95
AH 64 Longbow	74.95
AH 64 Data*	44.95 N
Airline Simulator	59.95 N
Air Warrior 2*	79.95
Alien Incident*	49.95
Alien Triology*	79.95
Amok Win95*	74.95 N

Preisaktion!

Titel	Preis
Baphomets Fluch	69,95
Comm. & Conq.	69,95
Cyberia 2	59,95
Virtua Fighter	59,95
Wing Comm. 3	29,95

Titel	Preis
American Dream*	34.95 N
Ancient Empires	74.95
Angel Devoid*	59.95
Anvil of Dawn	67.95
Apache Longbow	64.95
Area 51 Win95*	74.95 N
Armoured Fist 2*	79.95 N
Assasin 2015*	74.95 N
Assault Rigs	64.95
ATF US	74.95
ATF Data: Nato Fighters	34.95
Atripolis 2097*	69.95
Azraels Tear	69.95
Aztec: Empire of Blood*	a.A.
Bad Mojo	74.95
Baku Baku	49.95
Baldies*	64.95
Batman Forever Coin up	59.95 N
Battle Cruiser 3000 AD*	59.95
Battle Isle 3	64.95
Bedlam*	74.95 N
Betrayal in Antara*	79.95 P
Birthright*	79.95 N
Blam! Machinehead*	69.95 N
Bleifuss	49.95
Bleifuss 2*	59.95
Blue Ice*	74.95
Boong	44.95
Bubble Bobble	59.95
Bug*	52.95
Bundesliga Manager 97	69.95
Buried in time	74.95
Burning Steel 4	39.95
Caesar 2	64.95 P
Capitalism	69.95
Catz*	24.95 N
Carribbean Disaster	39.95
Carriers at War Compilation	69.95
Chessmaster 5000 Win95	69.45 N
Chewy	29.95
Civil War General	79.95
Civilisation 2000	69.95
Clayfighter 2*	79.95
Cluedo*	74.95
Comanche 3.0*	79.95 N
Commanche + Data	39.95
Command & Conquer	69.95
Command&Conqu. Data	24.95
Command: 100 neue Levels	24.95
C & C 1 + Data	89.95
Command & Conquer 2*	89.95
Command Aces of t.Deep	49.95
Conqueror 1086 AD	69.95
Conquest of t. New World	79.95
Creatures*	64.95 N
Cronicles of the Sword	74.95
Crow: City of Angles*	79.95
Crusader 2: No regret	64.95
Cyber Judas	74.95
Cyberia 2	59.95
Cyberspeed Win95	74.95
Daggerfall*	69.95
Das Amt	39.95
Das schwarze Auge 1	24.95
Das schwarze Auge 2	24.95
Das schwarze Auge 3*	39.95
Deadline	34.95
Deadlock	74.95
Deadly Skies*	74.95
Death Gate*	69.95
Deathkeep AD&D	64.95
Deathtrap Dungeon*	a.A.
Der Planer + Data	19.95
Der Planer 2	69.95
Der Produzent	69.95
Descent 2	69.95
Descent 2 Mission Builder*	37.95
Destruction Derby 2*	74.95
Die Fugger 2	74.95
Die gr. Schlacht: Ardennen	64.95
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64.95
Die gr. Schlacht: Waterloo*	64.95
Die Hard Triology*	69.95
Die Pandora Akte*	74.95
Die Siedler	29.95
Die Siedler 2	64.95
Discworld 2*	79.95
Down in the Dumps*	69.95
Dragonheart*	64.95
Dschungelbuch 3,5	44.95
Dungeon Keeper*	69.95
Earthsiege 2	79.95
Earthworm Jim 2+1	64.95
Earthworm Jim Win95	62.95
Ecco the Dolphin	54.95

F1 GP 2

dt.	e.
84,95	69,95

Titel	Preis
Effenbergers Fußballman.*	69.95
Elisabeth 1	64.95
Endorfun	54.95
Euro Stars '96	64.95
Evocation	69.95
F 1 Manager 96	69.95
F1 Racing*	79.95
F 22 Lightning II*	79.95
Fantasy General	64.95
Fast Attack	59.95
FIFA Soccer 96	49.95
FIFA Soccer 97*	69.95
Firefight	54.95
Flottenmanöver Win95*	74.95
Flugsim's siehe Sonderfeld	
Flying Corps*	79.95
Formel 1*	74.95
Fragile Allegiance	69.95 N
FX Fighter Tubo*	64.95 N
G-Nome*	74.95
Gabriel Night 1	19.95
Gabriel Night 2 dt.	64.95
Games Cheats	27.95
Gene Machine	69.95
Gene Wars	74.95
Golden Gate Killer	69.95
Golf siehe Sonderfeld	
Gone Fishing	64.95
Grand Prix Manager	49.95
Grid Run*	59.95
Guts 'n' Garters*	79.95 N
Hardline	59.95
Harpoon 2 Deluxe MM	69.95
Hattrick (Ikarion)	72.95
Heart of Darkness*	a.A.
Heroes o Might&Magic	49.95
Hexagon Kartell*	64.95
Hexen	49.95
Hexen Mission Disk	29.95
Hind	74.95
Holiday Island*	79.95 N
Hugo 2	39.95
Hugo 3	59.95
Hugo 4*	59.95
Hunter hunted*	79.95 N
Hyperblade*	79.95 N
I have no mouth but I must*	69.95
Imperium Galactica*	74.95 N
Imperum Romanum	74.95
Interstate '76*	79.95 N
Iron & Blood*	69.95
Iron Man / XO*	59.95 N
Jagged Alliance 2*	a.A.
Jewels of the Oracle	79.95
King's Quest 7	34.95
King's Quest Collection 1-6	69.95
Kingdom of Magic	69.95
Klik & Play	39.95
Krazy Ivan Win95*	74.95
Lands of Lore 2*	84.95
Leisure Suit Larry 1-6	69.95
Leisure Suit Larry 7*	79.95 N
Lighthouse	79.95
Lion - Löwensimulation*	54.95
Lode Runner online*	79.95

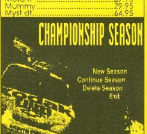
Lösungshefte ab DM 14,95

Titel	Preis
Lord of the Realm 2*	79.95 N
Lucas Arts Class. Adventure	39.95
M1 A2 Abrams*	84.95
Mad TV 2*	69.95
MAG	69.95
Magic the Gathering*	79.95
Martini Racing	24.95
Marty 2*	59.95
Master of Orion	29.95
Master of Orion 2*	a.A.
MAX*	79.95
MDK*	79.95
Mechwarrior 2 dt.	69.95
Mech 2 Data Disc	39.95
Mechwarrior 2 + Data	79.95
Mechwarrior: Mercenaries*	79.95
Mega Race 2	54.95
Metal Lords*	77.95
Micro Machines 2	44.95
Millenia*	59.95

Zusammen gekauft = gespart

Titel	Preis
C & C 1 + Data	89,95
DSA 1+2+3	79,95
Z+Director's Cut	79,95
Alfa Twin Box + 8-Knopf Pad	57,95

Titel	Preis
Mission Critical	69.95
Mission Force Cyberstorm	74.95
MK 3 Win95*	64.95
Monopoly	54.95
Monty Python's Ritter d. Kok.	64.95
Moto X*	69.95
Mummy	79.95
Myst dt.	64.95



Titel	Preis
Nascar Racing 2*	**74,95**
NBA Jam Extreme*	72.95
NBA Live 96	74.95
NBA Live 97*	69.95
Need for Speed Spec. Ed.	74.95
Nihilist*	64.95 N
Normality	74.95
NFL Quaterback 97*	64.95
NHL Hockey 96	74.95
NHL Hockey 97*	69.95
Night of the Monsters*	79.95
Offensive*	79.95
Offensiv Fußballmanager je	49.95
Olympic Games	64.95
Olympic Gold*	49.95
Olympic Soccer	64.95
Orionburger*	64.95
Othello*	34.95
Panic in the Parc*	74.95
Panzer General 2	39.95
PBA Bowling	49.95
Petko*	64.95
Perfect General 2	69.95
Perfect General 2 Missions	44.95
Phantasmagoria	77.95
Phantasmagoria 2*	74.95 P
Pinball 97*	52.95
Pinball Dreams Deluxe	69.95
Pinball Illusions	56.95
Pinball Wizard 2000	59.95
Pirateninsel*	a.A.
Pirates! Gold	34.95
Pole Position	64.95
Police Quest SWAT	69.95
Power Play Hockey*	59.95
Primal Rage	24.95
Privateer 2: The Darkening*	79.95
Pro Pinball:The Web	49.95
Puppen, Perlen & Pistolen	69.95
Putty Squad*	69.95
Quest for Glory Collection	64.95
Rally Racing 97*	74.95 N
Rama*	79.95 N
RAN Soccer	69.95
RAN Trainer 2	69.95
Raven Project*	57.95
Rayman	34.95
Rebel Assault 2 edA	67.95
Rebel Assault 2 kD	79.95
Renegade 2*	54.95
Return Fire	64.95
Riddle of Master Lu	69.95
Ripper	74.95
Risiko Win95*	74.95
Rivers of Dawn	64.95
Road Rash Win95	49.95 N
Robotron X*	74.95 N
Rückkehr nach Krondor*	a.A.
Safecracker*	69.95
San Franc. PD Homicide*	a.A.
Sand Worriors	69.95 N
Santa Fe Mysteries*	64.95
Schleichfahrt*	69.95
Scorched Planet*	64.95
Sensible GO*	59.95
Sensible World of Soccer	49.95
Shadoan*	79.95
Shannara	69.95
Shattered Steel	69.95
Shellshock	69.95
Sherlock Holmes*	69.95
Shock Wave Win95*	69.95
Silent Hunter	64.95
Silent Steel	49.95
Silent Thunder	79.95
Sim City 2000	79.95
Sim Park*	74.95
Sim Tower	69.95
Sim Town	64.95
Simon 1+2 Special	49.95
Soccer Stars 96	64.95
Sonic	49.95
Space Hulk Win95	69.95
Space Trader Win95*	59.95
Spycraft	79.95
Star Control 3*	a.A.
Star Gate	44.95
Star Gladiator*	84.95 N
Star Trek siehe Sonderfeld	
Star Wars Collection	49.95
S.T.O.R.M.	64.95
SU 27	64.95
Super Bubsy Win95	74.95
Super Motocross*	64.95
Super Street Fighter 2	54.95
Syndicate Wars	69.95
Synergist	69.95
T-MEK*	69.95
Terminator Sky Net	49.95 P
Terror Trax*	34.95
Terra Nova	69.95
TFX 2000 Eurofighter+Data*	79.95
TFX EF 2000 Data*	29.95
TFX Super EF 2000 Win95*	84.95
The Muppets inside	64.95
Tie Fighter SVGA	69.95
Timelapse*	69.95 N
Tiny Troops*	64.95
The Dig dt.	69.95
The Mutation of J.B.*	64.95
The Simpsons*	59.95
Think-X*	37.95
This means War!	69.95
Thunderhawk 2	74.95
Time Commando	69.95
Time Gate:Knight's Chase	44.95
Tomb Raider*	69.95 N
Toonstruck*	69.95
Torin's Passage	77.95
Total Control*	42.95
Total Distortion*	69.95
Toystory*	84.95 N
Trivial Pursuit	74.95
Trophy Fishing	79.95
Twisted Metal Win95*	59.95
Ultimat Mix*	64.95
Ultra Pinball 2*	a.A.
Unnecessary Roughness	69.95
Urban Runner	59.95
Viking Conquest*	59.95
Virtua Fighter	59.95
Virtual Pool	49.95
Virtual Oktoberfest	39.95
War College (UMS3)*	a.A.
Warcraft 1 3.5"	24.95
Warcraft 2	69.95
More War: 100 neue Levels	24.95
Warcraft 2 Data	24.95
Warcraft 2 Exclusive (+Data)*	79.95
Warhammer	49.95
Warhammer Dark Crusader	59.95
Warhawk Win95*	59.95
Werewolf vs. Comanche	69.95
Williams Arcade Greatest*	49.95
Wing Commander 4	74.95
Wipeout 97*	74.95
Woodruff	62.95
World Cup Compilation	59.95
Worms incl. Data	69.95
Worms Data: Reinforcem.	29.95
WWF in your House*	64.95
X-Men*	69.95
Yahtzee*	37.95
Z	69.95
Z Director's Cut	19.95
Z + Z Director's Cut Bundle	79.95
Zombieville*	74.95
Zone Raiders*	64.95
ZPG*	67.95 N
Zork: Nemesis	74.95

Star Trek

Titel	Preis
Star Trek 25th anniversary	24.95
Star Trek 2	24.95
Star Trek JR enhanced	79.95
Deep Space 9	69.95
Klingon	69.95
Next Generation e.	64.95
Next Generation dt.	64.95
Warrior Set	64.95

Fan Artikel

Titel	Preis
NG Kommunikator z. anst.	29.95
Tasse mit Motiv *Enterprise 1, Ferengis, Generations, Star Fleet Academy, Engeneering*	29.95
PHASER je *Classic oder NG mit Licht & Sound*	19.95
TRICORDER je *Classic oder NG mit Licht & Sound*	19.95
Schlüsselanhäng. m. Sound *Classic oder NG mit 8 verschiedenen Sounds*	19.95

Golf

Titel	Preis
Bernhard Langer Golf	54.95
Greg Norman Golf	44.95
Sensible Golf	49.95
PGA Tour Golf 96	74.95
PGA Tour Scenery je	29.95
PGA Tour 486 Classic	29.95
Links LS	84.95
Links 386 + 2 Plätze	69.95
Platz Castle Pines	49.95
Platz Cog Hill	49.95
Platz Devil's Island	49.95
Platz Mauna Kea	49.95
Platz Pelican Hill*	49.95
Platz Pinehurst 2*	49.95
Platz Prairie Dune	49.95
Platz Riviera	49.95
Platz Troon North	49.95

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Titel	Preis
Airbus 2 (Win95)*	69.95
Flugsimulator 6.0 e.*	94.95
Flugsimulator 5.1 e	79.95
Flugsimulator 5.1 dt	89.95
FS 5.1 e. + Paris + New York	99.95
FS FX upgrade	79.95 N
FS Designer Win*	69.95
FS Flight Adventures 1	59.95
FS Flight Shop	79.95
Final Approach	39.95
Moving Map 2.0	69.95
Navigator 6.0	44.95
RENO 4 (500 Scen.)	24.95
Schiratti Commander	59.95
Scenery & Object Design.	79.95
Aircraft Collections je (Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)	49.95

Szenerien:

Titel	Preis
Europe 1	54.95
Europe 2	59.95
Mitte, nördl. Mittelgeb.	44.95
Nord-/Ostsee, HH	44.95
Rheinland, Ruhrgebiet	44.95
Frankfurt, Hessen	44.95
Berlin, Mitteldeutschl.	44.95
Süddeutschland	44.95
Südwestdeutschland	44.95
Multimedia München 2	49.95
4 x Österreich je	44.95
Kanariische Inseln	59.95
Karibische Inseln*	44.95
Madrid	44.95
Hong Kong	44.95
Japan+Karibik+Hawaii	69.95

Sammelausgaben

Titel	Preis
ACES Collector's Edit. *Red Baron, Aces of the Pacific, Aces over Europe, Aviation Pioneers*	79.95
Combat Classics 2 *F19 Stealth Fighter, Pacific Island, Silent Service 2*	29.95
funsoft Strategie Edition *Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux*	49.95 N
funsoft Simulations Edition *Air Havoc, Flight unlimited, Aegis*	49.95 N
Game Box 50 Spiele *Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*	39.95
Games Volume 3 *Monkey Island 2, Black Gold, Super Soccer, Rings of Medusa, Logo*	24.95
Games Volume 4 *Battle of Britain, Tiebreak, Spirit of Adventure, Eco Phantoms*	24.95
Games Volume 5 *Zak McKraken, Mad TV, Lollypop, Traders, Lords of Doom*	24.95
Gold Games - 15 CDs *40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.*	39.95 N
Lucas Arts Air Combat *Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*	39.95
Made in Germany *Anstoss, Sternenschweif, Battle Isle 2*	39.95
Megapack 3 *The Lemmings Chronicles, Megarace, TFX, Vortex: Quantum Gate, Cyclones, Jammit, Dragon's Lair, Novastorm, Reunion, Journeyman Projet Turbo*	69.95
Megapack 5 *Flight unlimited, FX Fighter, Warlords 2 Deluxe, Primal Rage, Terminal Velocity, Jagged Alliance*	74.95
Megapack 6 *Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball*	79.95
Mile High Club *Wing Commander, Wing Commander Academy, F14, Mig 29, Jet Fighter II, Megafortress, ATAC, Heroes of the 357th*	76.95
Power Pack 4 *Fifa Soccer 96, Wipeout, Magic Carpet 2*	79.95 N
Sim Box *Mad TV, Der Planer, RAN-Trainer*	24.95
Westwood Compilat. *Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*	69.95
White Lines *Indy Car+Track Pack, F1 GP, Superkarts*	59.95

Multimedia

Titel	Preis
Auf dem Nil nach Ägypten *Entdecke das Land der Pharaonen*	64.95
Bei den Walen *alles über die Meeressäuger, Videos, Fotos, Tonaufnahmen*	64.95
D Info 3.0 *neue Version, alle deutschen Telefonteilnehmer, verbesserte Suchfunktion unter DOS, Win 3.x und Win95*	**29,95**
Die Reise des Thomas Blauer Adler *Die Geschichte eines Häuptlingssohnes, der im vorigen Jahrhundert von den Prärien seines Heimatstammes in die weit entfernte Schule der Weißen geht. 16 Jahre mit Zeitungsausschnitten, Photos und dem Tagebuch.*	59.95
Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs *u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller*	39.95 N
Hawking: kurze Gesch. d. Zeit *Multimedia hilft die komplexen Theorien der modernen Physik zu verstehen*	79.95
Lexikon des intern. Films *Kurzbeschreibungen von 42.000 Filmen, 30 min. Filmclips, 1700 Fotos*	119.95
Ultra Pack 2 *Chronik d. 20 Jht., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1*	79.95
Voodoo Lounge *Die Stones in Multimedia*	49.95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns

Titel	Preis
8 MB	89.95 P
16 MB	219.95 P

günstige Tagespreise erfragen!

Joysticks

Titel	Preis
Alfa Dread Joypad *8 Feuerknöpfe, davon 2 Turbo*	29.95
Alfa Twin Box *Automatisches Umschalten oder gleichzeitiges Benutzen von zwei Joysticks*	29.95
CH Products	
Flightstick	59.95
Flightstick Pro	99.95
F 16 Flight Stick	74.95
F 16 Combat Stick	129.95
F 16 Fighter Stick	189.95 N
Virtual Pilot	119.95
Virtual Pilot Pro	169.95
Throttle	129.95
Throttle Pro	169.95
Pedals+Nascar Rac. light	99.95
Pedals Pro	169.95
Gravis	
Gamepad	29.95
Gamepad Pro*	49.95
Analog	34.95
Analog Pro	44.95
Blackhawk*	49.95
Thunderbird	79.95
Firebird 2	129.95
Grip + 2 Game Pads*	149.95
Logitech	
Thunderpad	29.95
WingMan light	44.95
WingMan extreme	79.95
Warrior*	119.95 P
Microsoft	
Sidewinder Pro	84.95
Sidewinder Pro+Fury	109.95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkrad	159.95
TM Formula T2 Lenkrad	219.95

Soundkarten

Titel	Preis
Ultrasound ACE	169.95
Ultras. Plug&Play	229.95
SB 16 VE IDE Plug&	159.95
SB 32 Plug&Play	219.95
Yam. Wavetable Upgrade	199.95 P

Test: SideWinder Gamepad

DIGITALE DYNASTIE

Ergonomisch designte Gamepads waren bisher die Domäne der Spielekonsolen. Mit dem Nachfolger des SideWinder-Joysticks will Microsoft nun auch in diesem Bereich Märkte erschließen.



▲ Mit dem Zusammenschluß von vier Pads sind Multiplayer-Spiele kein Problem mehr.

Microsoft ist der Marktführer in Sachen PC-Software. Dies liegt nicht zuletzt am guten Design der angebotenen Produkte, wenn sich auch über der Qualität die Geister scheiden. Mit dieser Kompetenz ausgestattet, wurden zuerst der SideWinder-Joystick »3D Pro« und nun das »SideWinder Gamepad« gebaut. Während dem Stick durch sein Design noch ein Zwitterdasein zwischen Arcade- und Flugjoystick aufgebürdet wurde, ist das Schwesterprodukt sehr klar eingeordnet. Microsoft verwendet ausschließlich Digitaltechnik, wodurch das Pad mit reinen DOS-Spielen, die es nicht direkt unterstützen und nicht unter Windows 95 laufen, auch nicht verwendet werden kann. Da die meisten Spiele zu einer Existenz unter Windows 95 »überredet« werden können, fällt dies jedoch kaum ins Gewicht. Da zukünftig mehr und mehr Spiele direkt für Windows 95 entwickelt werden, kann das Pad auf eine goldene Zukunft hoffen.



▲ Das Gerät kann als Umschalter zwischen Pad und Joystick fungieren.

Das Design des Geräts wäre vor dem Erscheinen moderner Spielekonsolen sicher stärker ins Auge gefallen. Die inzwischen fast typische Bumerangform, die sehr bequem in der Hand liegt, kennt man spätestens seit der Sony PlayStation. Mehrere kleine Genialitäten sind hinzugekommen. Die frontalen Zusatzknöpfe wurden perfekt für den Zugriff der Zeigefinger angeordnet, was nicht bei allen Konkurrenzprodukten der Fall ist. Das Steuerkreuz ist in der Mitte stark vertieft und mit einer Kreuzform versehen, was ein Abrutschen des Daumens verhindert und für ein gutes Steuergefühl sorgt. Die sechs Hauptbuttons weisen stark unterschiedliche Größen auf, wodurch sie auch ohne Blickkontakt leicht unterscheidbar bleiben. Das Anschlußkabel ist selbst für hyperaktive Zocker lang genug. Als größter Vorteil des Geräts erweist sich, daß es gleichzeitig als Verlängerung und Umschalter dient – bis zu vier SideWinder-Pads können aneinander angeschlossen und mit allen Funktionen genutzt werden. Zudem ist es möglich, einen SideWinder-Joystick anzuschließen, womit Umsteckorgien oder zusätzliche Hardware entfallen. Neu angesteckte SideWinder-Pads werden übrigens automatisch erkannt, der eventuell angeschlossene Joystick durch den »Mode«-Schalter des Pads aktiviert.

Wo viel Licht ist, muß auch Schatten sein, so auch in diesem Fall. Joystick-Zubehör wie Pedale oder Waffenkontrollen lassen sich nicht verwenden, ebenso kann es zu Problemen mit älteren Joysticks kommen. Im Test konnte ein Gravis-Joystick nicht mit dem Pad verwendet werden. Unter reinem DOS verweigert es komplett den Dienst, sofern es vom Spiel nicht direkt unterstützt wird.



Die Joystick-Buchse ist unter einer Abdeckung an der Frontseite angebracht.

Erst durch die mitgelieferte Software, die unter anderem endlich einen aktualisierten Treiber für den SideWinder-Joystick bietet, entfaltet das Pad seine Vorzüge richtig. Der sogenannte »Spielgeräte-Profiler« ermöglicht die Belegung der Buttons mit Tastenkombinationen, muß dazu allerdings während des Spiels mitlaufen. Über den zusätzlichen Button M, der wie ein Umschalter wirkt, führt man auf Tastendruck Makros aus, was besonders bei Prügelspielen mit Special-Moves von Vorteil ist. Dabei werden sowohl die Pad-Aktionen (bis zu zehn) als auch deren Dauer aufgezeichnet. Zusätzlich werden in der Verkaufsversion einige Spieledemos (Microsoft GEX, Microsoft Marbles und Time Commando) mitgeliefert.

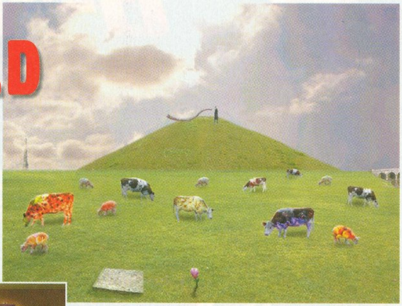
Alles in allem ist das SideWinder-Pad mit seinem zu erwartenden Preis um die 70 Mark eine gute Investition in die Spielezukunft. Wer jedoch lieber alte DOS-Spiele spielt, die nicht unter Windows 95 laufen, oder analoge Kontrollen möchte, wird sicher auch ohne das Pad auskommen. (af)


G-NOME
ANGRIFF IST DIE BESTE VERTEIDIGUNG!
KAMPFAUSSTATTUNG:
Real-Time 3D-Grafik
Über 20 komplexe Missionen
Soundtrack von Chris Boardman
Netzwerk Option für bis zu 8 Spieler
für PC CD-ROM
Ihr HAWC-Roboter bewegt sich vorsichtig durch die Eiswüste. Plötzlich durchbricht ein Feuerhagel Ihr Schutzschild. Das Display zeigt in hektischem Rot: Eject! Jetzt gibt es nur eine Chance: Aussteigen und einen feindlichen HAWC besetzen. Haben Sie eine Chance?
7th LEVEL
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

Test: EVE

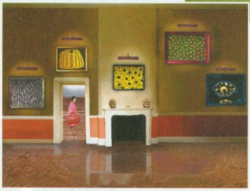
SECRET WORLD

Peter is back – mit der langerwarteten CD-ROM »EVE« beweist der erfrischend ausgefallene Musiker, daß Kunst und Computer sich nicht ausschließen müssen.



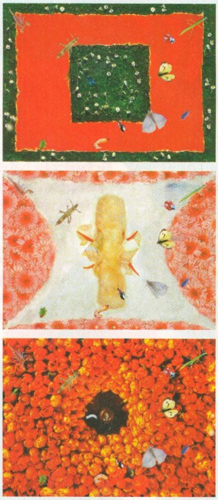
Ich will Kühe! Auch in den anzuklickenden Schafen sind einige Klänge verborgen.

Seit der Veröffentlichung von »Peter Gabriel 1« im Jahr 1977 ist das Ex-Genesis-Mitglied als avantgardistischer Künstler bekannt, der auch vor der deutschen Version einer Schallplatte nicht zurückschreckt. In schönster Regelmäßigkeit mischen die Musikvideos von Peter Gabriel anspruchsvolle Texte, surreale Kunst und modernste Technik. Als einer der ersten Künstler veröffentlichte er eine eigene CD-ROM namens »Xplora 1«, auf der nicht einfach lieblos irgendwelche Platteninfos und Videoschnipsel zusammengeklatscht wurden. Statt dessen gab Peter darauf auch einen Blick in seine Persönlichkeit, in Dinge, die ihn bewegen, und nutzte die CD als Multimedia-Vehikel hervorragend aus. Im letzten Jahr kündigte er eine neue Scheibe an, die in Kooperation mit Starwave entstehen sollte. Paul Allens Multimediafabrik zeichnete schon für Stings »All this Time« CD-ROM verantwortlich.



Jeder Künstler gibt in einer Galerie einen Überblick über die eigenen Werke.

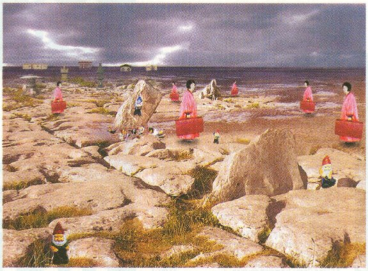
Zwei Kernthemen, die Peter Gabriel selbst sehr wichtig sind, ziehen sich durch EVE: Beziehungen und Kommunikation. Nicht von ungefähr wurde deshalb Adam und Evas Vertreibung aus dem Paradies als Aufhänger für das multimediale Kunst- und Musikabenteuer benutzt. Nach einer Trennung von Eva finden Sie sich in der ersten von vier Welten wieder, »Mud« genannt. Und schlammig ist es in der Tat: Heiße Quellen blubbern herum, ausgetrocknete Lehmschollen knacken unter den Füßen. Das Grundprinzip ist hier und in allen anderen Welten gleich: Sie müssen in zahlreichen Orten nach Gegenständen suchen, die einen Ton oder eine kurze Melodie auslösen, und dann darauf klicken. Einfallslos? Weit gefehlt. Die Samples passen nämlich alle zur »Hintergrundmusik« der jeweiligen Welt, die natürlich von Peter Gabriel stammt. In »Mud« ist es »Come Talk to Me«, in der zweiten Welt, »The Garden«, »Shaking the Tree«. Das Lied »In Your Eyes« findet sich in Welt Nummer Drei, »Profit«, und im »Paradise« schließlich erklingt »Passion«. Dabei werden die Titel nicht einfach stupide abgenudelt. Vielmehr wehen während der Entdeckungstour



Farbenpracht: Die Grafik im IMX-Raum von Shaking the Tree sucht ihresgleichen.

ROLAND AUSTINAT ★★★★★

Wunderschön! Was Peter Gabriel hier in die Gruben der CD gepackt hat, wird jeden in seinen Bann schlagen, der bei dem Wort Kunst nicht sofort schreiend das Weite sucht und auch dann nicht den Computer ausschaltet, wenn er nicht innerhalb von fünf Minuten ein Dutzend Monster abballern kann. Zu Anfang war ich noch leicht skeptisch: Kann das Sammeln von Tönen mehr als eine halbe Stunde lang Spaß machen? Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit bin ich dann jedoch regelrecht in die Welt von EVE eingetaucht. Wie bei einem Film, der beim wiederholten Anschauen immer neue Details und Zusammenhänge offenbart, hat auch in EVE fast alles eine Bedeutung. Die Werke der vier Künstler passen perfekt zu Peter Gabriels Songs und Gedanken und motivieren außerdem, tiefer und tiefer in die Welten hineinzuwandern. Die überragende Grafik mit den phänomenalen Klangeffekten erzeugen ein beeindruckendes Ambiente. Die Interviews mit den verschiedensten Personen und die Gedanken über die im Zeitalter der elektronischen Kommunikation manchmal ins Hintertreffen geratenen perönlichen Kontakte sind das Tüpfelchen auf dem »i«. Trotz oder vielleicht gerade wegen der oft recht bizarren und ungewöhnlichen Orte, auf die man in EVE stößt (haben Sie schon mal zwei Personen in einem Pissoir gesehen, die mit einer Seifenblase Volleyball spielen?), übt die CD einen ganz besonderen Reiz aus. Die Mehrzahl meiner Kollegen, die während des Tests in meinem Büro vorbeischauten, wollten nach kurzem Zuschauen selbst die Maus in die Hand nehmen und in den vier Welten auf Erkundungstour gehen. Besonders das Abmischen eigener Musikstücke war dabei der Renner. Natürlich gab es auch skeptische Stimmen wie »das ist ja alles ziemlich sinnlos.« Mag sein – aber mindestens genauso sinnlos, wie bei einem 3D-Actionspiel möglichst viele Gegner abzuschlachten.

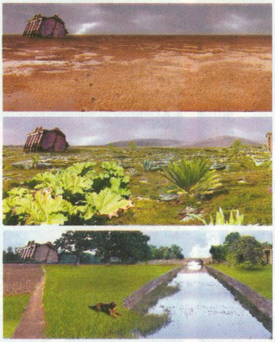


Bilderstürmen einmal anders: Hier muß der gemeine Gartenzwerg dran glauben.

Akkorde aus den Stücken durch die Luft, kurze Instrumentensolos verbergen sich hinter manchen Gegenständen.

Die entdeckten Klänge verschwinden nicht spurlos im Äther. In drei sogenannten IMX-Räumen (für Interactive Musical Xperience) können sie, zusammen mit den Melodien, zu eigenen Kompositionen zusammengesetzt werden. Das geschieht entweder konventionell an einer Art Mischpult oder optisch: In einem animierten Gemälde, bei dessen Anblick jeder Bildschirmschoner vor Neid erblassen würde, stehen, krabbeln und fliegen die zuvor entdeckten Objekte herum und lassen auf einen Mausklick ihre Töne erklingen. Im Hintergrund erschallen die zwölf verschiedenen Musikloops in jeweils drei Variationen. Besonders gelungene Kompositionen dürfen für ein späteres Anhören abgespeichert werden. Sie sollen auch auf die EVE-Homepage (www.evecd.com), die zum Zeitpunkt des Redaktionsschlusses noch nicht freigeschaltet war, hochgeladen werden können. Auf diese Weise sind Besitzer der CD in der Lage, ihre Stücke gegenseitig auszutauschen und zu kommentieren.

Für die optische Gestaltung der IMX-Räume und einer jeden Welt zeichnen vier Künstler verantwortlich: Yayoi Kusama (Mud), Helen Chadwick (The Garden), Cathy de Monchaux (Profit) und Nils-Udo (Paradise). Neben den Spielgrafiken finden Sie in jeder Welt auch ein Museum, in dem eine Auswahl der Werke sowie der jeweilige Künstler bei der Arbeit dargestellt sind. Die Museen sind kein Selbstzweck: Ein Besuch kann versteckte Hinweise offenbaren oder die Umgebung verändern.

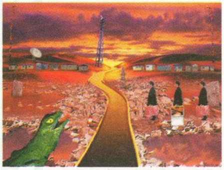


Im Laufe des Erkundungen verändert sich die Landschaft deutlich.

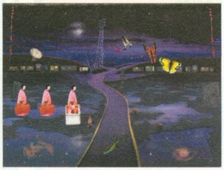
In vier sogenannten »Themen-Räumen« treffen Künstler und Peter Gabriel aufeinander. Hier geben die beiden und zahlreiche andere Personen wie Psychologen oder Internetsurfer ihre Gedanken zu den schon zu Beginn erwähnten Grundthemen Beziehungen und Kommunikation preis. Passend dazu gibt es auch einen »Lonely Hearts«-Raum, in den man immer wieder zurückkehrt. Hier teilen uns mehrere Personen ihre Gedanken rund um das Thema Liebe mit allen frohen, aber auch schmerzvollen Facetten mit. Diese Räume sind, wie die anderen Bildschirme, mit kleinen Gags vollgepackt. So fallen nach einem beherzten Luftstoß in ein Alphorn Kühe und Schafe vom Himmel, die ihrerseits wieder neue Klänge enthalten. Die Landschaft ist überhaupt immer in Bewegung: Wenn Sie eine Reihe von Objekten angeklickt oder besonders kombiniert haben, öffnen sich neue Wege. An vorher leeren Plätzen stehen mit einem Mal Bauwerke, die ihre eigenen Geheimnisse bergen. Außerdem wird beispielsweise die Schlammwelt immer grüner und einladender, bis sich dann das Tor zur zweiten Welt, dem Garten, öffnet.



Sie können am Mischpult ...



... aber auch grafisch draufloskomponieren.



Sie sehen die Umgebung aus den Augen eines unsichtbaren Protagonisten und können mit Hilfe der Maus umherwandern. Auf dem Weg zurück ins Paradies müssen gelegentlich kleine Aufgaben gelöst werden. Unter anderem zerdeppern Sie Gartenzwerge an einem Felsen, legen mit einer Heckenschere Statuen frei oder lösen ein kleines Worträtsel. Eine fünfte Welt vor dem Paradies namens »Ruin« sollten Sie am besten umgehen. Die Suche nach den versteckten Klängen wird mit fortschreitender Spieldauer immer schwieriger.

Wissen Sie beim besten Willen nicht mehr weiter, offenbart eine Hilfsfunktion Ihnen eine Zahl. In einer Textdatei auf der CD findet dann sich ein korrespondierender Tip für das weitere Vorgehen. Zur Darstellung der außergewöhnlichen Grafik- und Klangkulisse wurde vom EVE-Team komplett eigene Routinen geschrieben. Im Test ist das Programm, trotz hoher CPU-Belastung gerade in den IMX-Räumen, kein einziges Mal abgestürzt. **(ra)**

EVE

▶ **Hersteller:**	Real World Ltd./ Electronic Arts
▶ **Betriebssystem:**	Windows 95 & Mac
▶ **Hardware:**	●②③④⑤
▶ **Sprache:**	Englisch; Deutsch in Vorbereitung

Jens Dührkop • CoSi Computerspiele/-Simulationen

Postfach 1123 • 23831 Bad Oldesloe • ☎ 04531/87821

Spezialversand für komplexe Computerspiele/-Simulationen

Viele Direktimporte aus den USA, alle Spiele dieser Anzeige sofort lieferbar

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Eigener Update-Service (natürlich nur für Programme, die __bei uns__ gekauft wurden)

20 Wargame Classics

CD-Sammlung mit 20 Strategiespielen von *SSI, SSG, Impressions*, 10 davon **__bei uns__ mit deutschen Anleitungen z.B.:** War in Russia, Pacific War, Battles of Napoleon, Carrier Strike, TANKS, Conflict: Korea, Western Front, Sword of Aragon, Panzer Battles. 119,95 DM

Classics-Paket

20 Wargame Classics + Pacific War Editor + Carrier Strike Expansion-Disk + 1 Szenariumdiskette für *TANKS* + 1 Szenariumdiskette für *Battles of Napoleon*: 150 DM

Definitive Wargame Collection 2

CD-Sammlung mit **Vollversionen** von 14 Strategiespielen von *SSI, 3'60, Koei* u.a.! **(dA = __bei uns__** mit deutscher Regelübersetzung):
Harpoon 2 (dA) + **Battlesets 2+3, V for Victory 1+3, Genghis Khan 2** (dA), **Romance of the 3 Kingdoms III, Operation Europe, High Command** (dA), **Command HQ, Tanks** (dA, Version 1.3), **Clash of Steel** und ***SSIs* bislang erfolgreichstes Wargame: *Steel Panthers*** (dA, Version 1.2N). Für PC. 119,95 DM

Collection-Paket:

Definitive Wargame Collection + 2 Szenarium-Disketten für *Tanks* + 2 Szenarium-Disketten für *Steel Panthers* zusammen: 150 DM

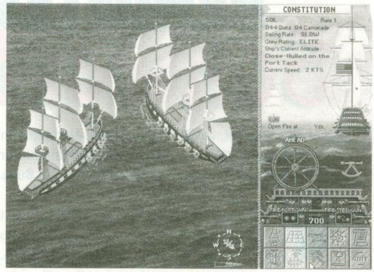
Szenarium-Disketten für *Steel Panthers*

mit neuen historischen Szenarien (nur zusammen mit *Steel Panthers* spielbar), Lizenzausgaben der US-Firma *Novastar* (d.h., englische Bildschirmtexte, deutsche Übersetzung der historischen Hintergrundangaben), z.B.:
Nr. 1: Kanjew 1943 (11 Szen.) 19,95 DM
Nr. 3: Tiger-Raids+Arnheim (20 Szen.) 29,95DM
Nr. 4: Panzerasse I (10 Szen.): 19,95
Nr. 6: Anzio, Rapido (10 Szen.): 19,95
Nr. 8: Norwegen, 1940 (10 Szen.): 19,95 DM

Neu:

Wooden Ships & Iron Men

(Avalon Hill)
Aufwendige Simulation von Seeschlachten des 18./19. Jahrhunderts mit vielen Szenarien (Trafalgar usw.), Schiffstypen, Munitionsarten, Entermanövern, Feldzugsmöglichkeit, Szenariumeditor u.a.m. **__Bei uns__ mit deutscher Regelübersetzung!** Für PC (mind. 8 MB RAM,Super-VGA, CD) 109,95 DM.



Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen

z.B. (jeweils für PC):

Battleground: Gettysburg (TalonSoft) (Windows,CD): 99,95 DM
Battleground: Waterloo (TalonSoft) (Windows,mind. 8MB RAM, CD): 109,95 DM
Battleground: Shiloh (TalonSoft) (Windows, mind. 8MB RAM, CD): 109,95 DM
Carrier Strike Expansion Disk: 19,95 DM
Celtic Tales (Koei) (Windows, CD): 99,95 DM
Close Combat (Microsoft) (ex *Beyond Squad Leader*, nur für Windows 95!): 99,95 DM
D-Day (Avalon Hill) (Super-VGA, 8MB RAM, CD): 109,95 DM
Operation Crusader (Avalon Hill) (8 MB RAM, Super-VGA, CD): 109,95 DM
P.T.O. II (Koei), Pazifik 1941-45, Land, Luft, See (Super-VGA,CD,Windows) 99,95 DM
Pacific War Editor (+Update+Szen.): 19,95 DM
Rise of the West (RAW/Lizenz), Mittelalter in Europa, strategisch (Windows): 45 DM
Romance of the 3 Kingdoms IV (Koei) (CD, Windows, 8 MB RAM): 99,95 DM
Stalingrad (Avalon Hill), mit über 1.000 Einheiten! (CD,Super-VGA,8MBRAM): 109,95 DM
Tigers on the Prowl (HPS), auf Disk: 99,95 DM
V for Victory Collection (3'60) CD: 89,95 DM
World War II - Battles of the South Pacific (QQP) auf Disk: 49,95 DM

Weitere Szenariumdisketten für *Steel Panthers, Tanks* und *Battles of Napoleon* lieferbar.

Zulu War (ISI)

Der britische Kolonialkrieg gegen die Zulus 1879, strategisch/operativ. Wertung in *Computer Gaming World*: 4 Sterne (von 5 möglichen Sternen). **__Bei uns__ mit dt. Regelübersetzung.** Für PC (Windows, auf Disk). 79,95 DM

New Horizons (Koei)

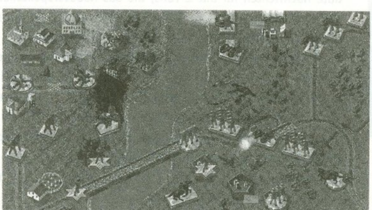
Strategie-, Wirtschafts- und Rollenspiel über Piraten, Freibeuter, Entdecker und Händler im 16. Jahrhundert. **__Bei uns__ mit dt. Regelübersetzung!** Für IBM (VGA, CD): 89,95 DM

Deutsche Regelübersetzungen einzeln z.B.:

Age of Rifles: 18 DM
Carrier Strike: South Pacific: 15 DM
D-Day: America Invades: 15 DM
Empire II: 15 DM
Fire Brigade: 15 DM
Genghis Khan 2: 12 DM
High Command: 15 DM
New Horizons: 13 DM
Pacific War: 15 DM
Panthers in the Shadows: 20 DM
Romance of the 3 Kingdoms IV: 13 DM
Stalingrad: 15 DM
Steel Panthers: 15 DM
TacOps: 20 DM
Tigers on the Prowl: 20 DM
War in Russia: 15 DM
Word War II Battles of the South Pacific: 12 DM

Age of Rifles (SSI)

Simulation von Schlachten zwischen 1846-1905 (amerikanischer Bürgerkrieg, deutsch-französischer Krieg, britische Kolonialkriege usw.) Über 60 Szenarien (z.B. Gettysburg, Königgrätz, Sedan) mit z.T. über 300 Einheiten, Feldzugsmöglichkeit, Editor (1.000 Uniformen, 80 Waffen, 28 Nationalitäten). Ein neuer Klassiker! **__Bei uns__ mit deutscher Regelübersetzung** + Update auf Vers.1.01! Für PC (CD, mind. 486er, Super-VGA). 109,95 DM



Kosims ohne Computer (Brettspiele), jeweils mit deutscher Regelübersetzung, z.B.:

BARBARIANS

Römische Feldzüge, Germaneneinfälle usw. an den Nordgrenzen des Römischen Reiches (Varus' Feldzug am Rhein, Aufstand der Bataver usw.). Mit 4 Spielplänen (je 55 x 85 cm) und 1.000 Countern: 69,95 DM

Zitadelle - Duel for Kursk

Die Kämpfe im nördlichen und südlichen Abschnitt des Kursker Frontbogens 1943. Mit 1 Spielplan (55 x 85 cm) und 400 Countern: 59,95 DM

Panzerkrieg

Entscheidungsschlachten der Heeresgruppe Süd 1941-44. Mit 1 Spielplan (55x85cm) und 500 Countern: 59,95 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 3 DM in Briefmarken erhältlich.

Versandkosten:
Vorauskasse (Verrechnungsscheck): 6,80
Nachnahme: 9,80 DM

DAMOKLES-Schwert

Lange erwartet, endlich da – die US-Version von Daggerfall ist erschienen. Doch neben Tausenden von Schauplätzen enthält das Spiel zahlreiche Bugs.

Wenn unsere erfahrene Testcrew neue Spiele unter die Lupe nimmt, kommen oft diverse Bugs ans Tageslicht. Doch alle Programmfehler können auch wir nicht aufspüren. Wenn Ihnen also eine »Wanze« unterkommt, sollten Sie sich an uns wenden. Sie erreichen uns per Brief unter der Adresse der Redaktion, Stichwort »Bug Report« oder direkt per E-Mail unter bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

Dagger-Fault

Selten wurde ein Spiel von der Fangemeinde so sehr erwartet wie »Daggerfall« (siehe Test in dieser Ausgabe), und ebenso selten wurden die schmachtenden Rollenspieler so sehr von den Programmierern enttäuscht. Wer es nicht glaubt, braucht nur einmal kurz einen Blick in das Internet werfen. In der Newsgroup »comp.sys.ibm.pc.games.rpg« tummeln sich rund 900 Meldungen über Bugs und logische Fehler im Programm ...

Inzwischen gibt es den ersten Patch auf Version 1.0.175, der 25 Fehler und Ungereimtheiten behebt. Wir konnten diesen beim Austesten allerdings nur auf eine »volle Installation« (450 MByte) von Daggerfall anwenden. Nach der Installation gibt die Datei PATCHED.TXT Auskunft über die behobenen Fehler. Wir haben das gepatchte Spiel nochmals mehrere Stunden getestet. Dabei stellten wir fest, daß längst nicht alle Fehler beseitigt wurden. Dafür ein Beispiel: In einem Waffengeschäft sahen wir ein besonders wertvolles Schwert (Daedrinium-Dai-Katana, 115 000 Goldstücke), das wir uns trotz großer Barschaft nicht leisten konnte. Also warteten wir per »Loiter« mehrere Stunden bis nach Ladenschluß. Weder ging der Händler schlafen, noch wurden wir aus dem Geschäft geworfen. Nun konnten wir sämtliche Regale einfach leer räumen, ohne daß dies als Diebstahl gezählt hätte. Umsonst bekamen wir so das Superschwert und verkauften (wie gesagt, mitten in der Nacht!) dem geduldig wartenden Händler den Rest der eben entwendete Waren für teures Geld zurück.

AUF DER CD-ROM

... der aktuellen CD finden Sie unter anderem den Netzwerk-Patch für »Z«. Weitere Fehlerbeseitigungen aktueller Spiele warten im Verzeichnis \PATCHES auf Sie. Dort finden Sie auch eine LIESMICH-Datei, die Angaben zu den weiteren Patches auf der CD enthält. Die Datei öffnen Sie mit jeder beliebigen Textverarbeitung und jedem Editor.



Daggerfall strotzt trotz Patch vor Fehlern: Das rote Schwert ist die beste konventionelle Waffe und hat uns trotzdem keinen Pfennig gekostet.

American Error War

Das Strategiespiel »American Civil War« scheint ein paar Monate zu früh auf den Markt gekommen zu sein. Das Befestigen einer Stadt entpuppt sich zum Beispiel als Falle. Einmal die Stadt angeklickt, und schon haben sich die Truppen dort festgesetzt. Mobilisieren lassen sie sich dann nicht mehr. Außerdem sollten Sie das Spiel unbedingt in einer Auflösung von mindestens 1024 mal 768 Pixeln laufen lassen. Sonst passen die ganzen Menüs und Zusatzfenster nicht in den Bildausschnitt. Darüber hinaus schreibt das Programm die Schriften regelmäßig kreuz und quer übereinander, so daß man oftmals nichts mehr entziffern kann.



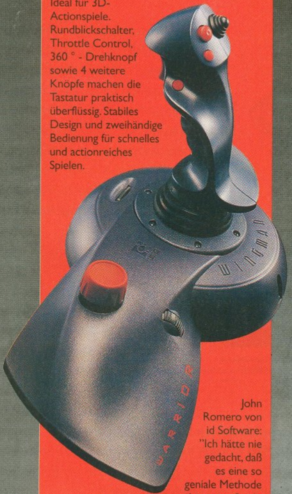
Auch American Civil War beherbergt einige nervenzermürbende Bugs. So verhunzt das Programm regelmäßig die Bildschirmmasken.

Einen Patch für die englische Version gibt es bereits im Internet unter »www.imagicgames.com«. Hoffen wir, daß auch bald eine fehlerbereinigte Version für den deutschen Markt zur Verfügung stehen wird.

Z

Gute Nachrichten für alle Z-Fans, die das Roboterspektakel im Netzwerk spielen möchten. Bisher benötigte jeder Stratege eine eigene Vollversion von Z, denn das Spiel prüfte regelmäßig die CD. Jetzt gibt es einen Patch, mit dem vier Spieler mit einer einzigen Version von Z auskommen. Dafür muß das Ganze allerdings komplett auf jedem PC installiert sein. Im CD-ROM-Laufwerk steckt dann nur noch die CD mit dem Patch. Anscheinend hat man bei den Bitmap Brothers gemerkt, daß es bei der gesamten Echtzeitkonkurrenz gang und gäbe ist, mindestens zwei Spieler pro Original zuzulassen. (hf)

WINGMAN™ WARRIOR
Ideal für 3D-Actionspiele. Rundblickschalter, Throttle Control, 360 ° - Drehknopf sowie 4 weitere Knöpfe machen die Tastatur praktisch überflüssig. Stabiles Design und zweihändige Bedienung für schnelles und actionreiches Spielen.



John Romero von id Software: "Ich hätte nie gedacht, daß es eine so geniale Methode gibt, meine Spiele zu spielen." WingMan Warrior bringt Sie garantiert bis zum letzten Level!

LOGITECH

"Mit Logitech Produkten macht die Erforschung des Cyberspace noch mehr Spaß. Einfach cool!"

Logitech® liefert ständig neue Impulse für die PC-Technologie. Unsere neuen Produkte machen das Arbeiten, Spielen und Surfen im Internet schneller, einfacher und produktiver denn je.

Wenn Sie mehr über uns wissen wollen, besuchen Sie uns im World Wide Web (http://www.logitech.com) oder rufen Sie an:

Deutschland:	Tel: 089-89467304	Fax: 089-89467200
Schulprodukte:	Tel: 05724-95990	Fax: 05724-8433
Schweiz:	Tel: 021863-5410	Fax: 021863-5311
Österreich:	Tel: 06474-8212	Fax: 06474-821212



Hans van Rooij, Jane Williams, Paolo Castrucci und Stefan Gruber, Bürger der Europäischen Union

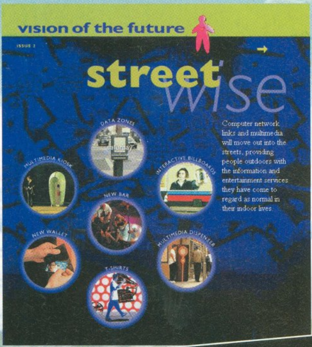
DAS SURFBRETT

In dieser Ausgabe werfen wir einen Blick in die Zukunft, bekommen Profitips fürs eigene Webseitenbasteln und werden von den letzten Nachrichten über Außerirdische in Atem gehalten.

Zehn Minuten in die Zukunft

Wie sehen Computer in zehn Jahren aus? Werden Bildschirme und Lautsprecher noch kleiner? Der holländische Elektromulti Philips ruhte sich nicht auf den Compact-Disk-Lorbeeren aus, sondern überlegte, was in den eigenen Fabriken in zehn Jahren produziert werden würde. Dazu entwarfen Zukunftsforscher, Designer und Ergonomen Hunderte von verschiedenen Konzepten. Die 60 besten Ideen wurden anschließend in Modelle umgesetzt. Berufsoptimist und MIT-Chef Nicholas Negroponte hätte seine helle Freude: Die von ihm postulierten Computer aus Stoff fehlen ebensowenig wie kleine Bildschirme, auf denen sich Bücher und Bilder beliebig anzeigen lassen. Die futuristischen Haushalts- und Alltagsgeräte plazierten die Modellbauer dann in einer originalgetreuen Umgebung, ein interaktiver Tisch findet beispielsweise in einem Café seinen Platz. Werbefilmer drehten darin dann einen kurzen Spot über die Möglichkeiten der jeweiligen »Spielzeuge«. Die witzigsten Gegenstände finden Sie, komplett mit den Werbefilmen im QuickTime-Format, auf den Internetseiten von Philips.

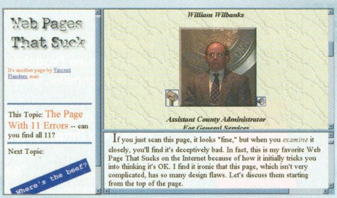
http://www.philips.com/design/vof/





Stoffcomputer, interaktive Kneipentische – sieht so die Zukunft aus?

Im Multimediakiosk soll man per Bildschirm telefonieren und Informationen abrufen können.



Designer Vincent Flanders läßt kein gutes Haar an dieser Homepage.

Unsere Site soll schöner werden

Vincent Flanders bekommt Kopfschmerzen, wenn er sich schlecht gemachte Webseiten ansehen muß. Deswegen gibt der Redakteur und HTML-Designer Kurse, in denen seine Schüler den richtigen Umgang mit Elementen wie Schriften und Grafiken lernen. Ein besonders beliebter Abschnitt ist »Web pages that suck«, sehr frei übersetzt etwa »Webseiten, die weh tun.« Hier erzählt er, was man alles beim Erstellen einer eigenen Seite falsch machen kann. Damit auch diejenigen, die nicht an einem seiner Kurse teilnehmen können, etwas von diesem Exkurs haben, veröffentlicht Vincent in loser Folge einige besonders üble Webseiten im Internet. Gratis dazu gibt es seine launischen Kommentare über die zahlreichen Fehler, die er damit illustrieren möchte. Dabei geht es ihm weniger darum, über den Inhalt abzulästern, sondern ästhetische Mängel aufzuzeigen, die potentielle Leser der Seite eher abschrecken als anziehen. Wenn man beim Lesen von Vincents Beispielen an die eigene Homepage denkt, hat sich der Besuch schon gelohnt.

http://www.webpagesthatsuck.com

Elvis has left the building!

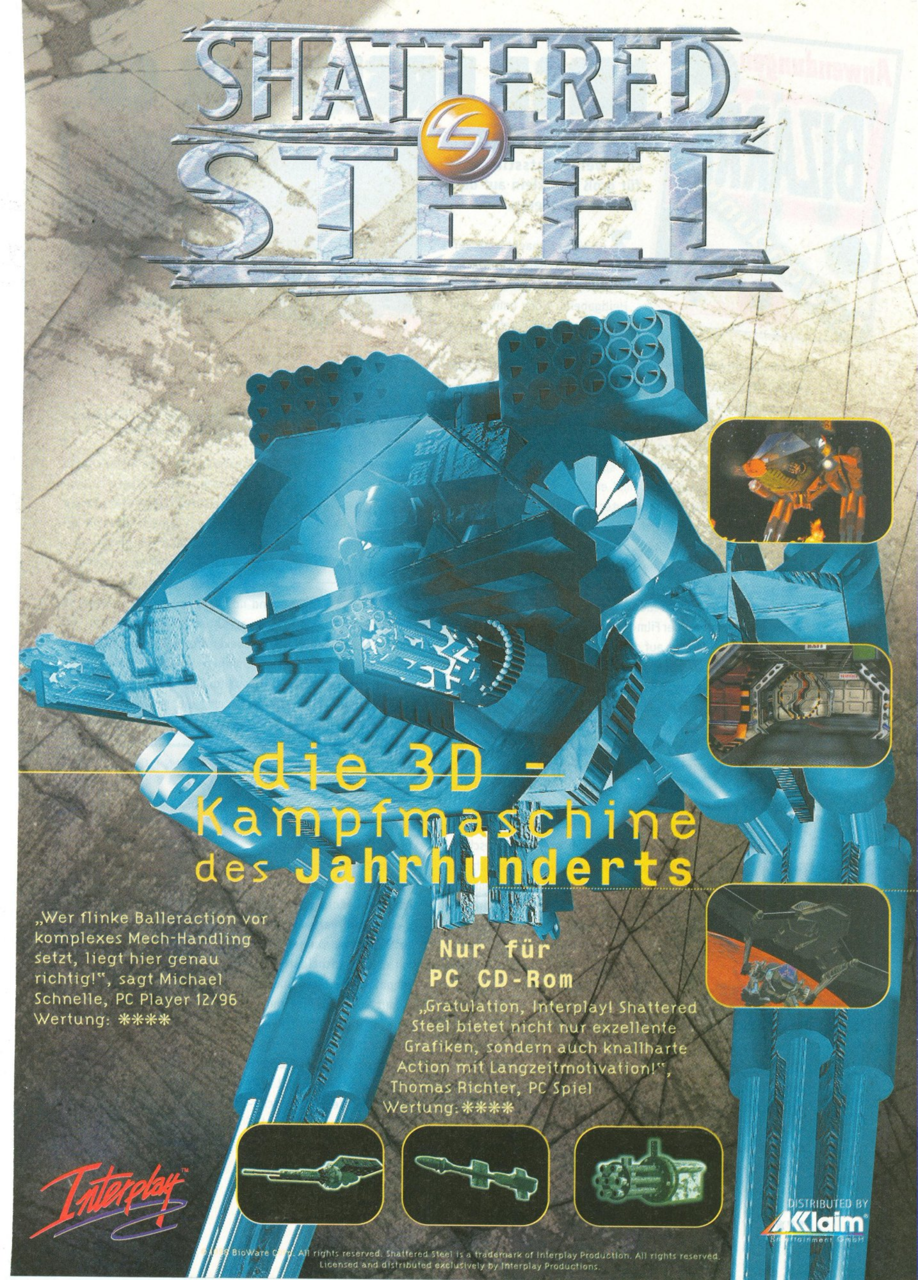
»President Kennedy im Rollstuhl am Grab seiner Frau«, »Aliens im amerikanischen Abgeordnetenhaus« – solche und ähnliche Schlagzeilen finden sich allwöchentlich an amerikanischen Supermarktkassen in der Klatschpostille »National Enquirer«. Neben den reißerischen Texten finden sich unscharfe Fotos der vermeintlichen Ex-Präsidenten und Außerirdischen. Gegen das Blättchen, von dem Talkmaster Dave Letterman einst mutmaßte, es könnten höchstens zwei Studenten mit einem Macintosh und einer Retuschier-Software dahinter stecken, ist die hiesige BILD-Zeitung ein Waisenknabe.

Erstaunlicherweise ist das Wochenblatt jetzt auch im Internet vertreten. Dort will es mit Stories wie O.J. Simpsons angeblichen Vergewaltigungs-Tonbandgeständnis die Leser an die Kassen locken. Ein paar der Geschichten lassen sich bereits am Monitor studieren – da können wir Europäer uns freuen, daß wir von solchen Trash-Nachrichten bisher verschont geblieben sind. Außerdem können kleine Videos von Tom Hanks am Strand oder Alicia Silverstone mit Hund und Leibwächter beim Spaziergang angeschaut werden. Einen bizarren Charme kann man den Seiten allerdings nicht absprechen. Vincent Flanders jedenfalls hätte sicherlich nicht nur optisch einiges an diesen Webseiten auszusetzen. **http://www.nationalenquirer.com**

(ra)



Mehr Schein als sein – die Schlagzeilen des National Enquirer.

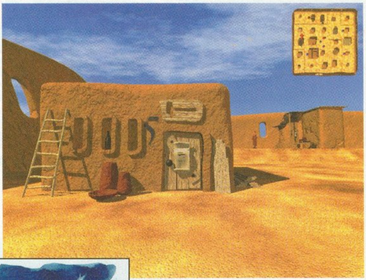


SHATTERED STEEL
die 3D - Kampfmaschine des Jahrhunderts
„Wer flinke Balleraction vor komplexes Mech-Handling setzt, liegt hier genau richtig!", sagt Michael Schnelle, PC Player 12/96 Wertung: ✻✻✻✻
Nur für PC CD-Rom
„Gratulation, Interplay! Shattered Steel bietet nicht nur exzellente Grafiken, sondern auch knallharte Action mit Langzeitmotivation!", Thomas Richter, PC Spiel Wertung: ✻✻✻✻
Interplay
DISTRIBUTED BY Acclaim Entertainment GmbH
BioWare Corp. All rights reserved. Shattered Steel is a trademark of Interplay Production. All rights reserved.
Licensed and distributed exclusively by Interplay Productions.



LEISE DREHT DIE CD

Wahrlich bizarr: Mit einer CD soll Weihnachtsstimmung für groß und klein auf dem PC materialisieren.



Blick ins Kalenderland – im Hintergrund lauert ein Geschichtenerzähler.

Zur Vorweihnachtszeit versüßen uns Gebäck und leckere Stollen die Wartezeit auf den Heiligabend. Noch immer nicht in Vergessenheit geraten ist der Brauch, um einen Adventskranz versammelt alte Weihnachtsklassiker zu singen. Bei kleinen und großen Kindern erfreut sich auch der Adventskalender großer Beliebtheit, den clevere Köpfe auch schon mal seitlich geöffnet hatten, um schon am 1. Dezember alle 24 Schokoladenstücke spurlos verschwinden zu lassen. Aber mal ernsthaft: Wie kompatibel sind Computer und Weihnachten? Gut, wir wünschen uns vielleicht ein tolles neues Spiel oder eine schnel-lere Grafikkarte, aber das war es dann auch schon.

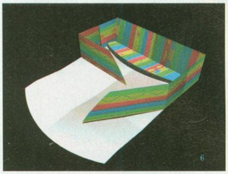


Glöckchen klingt! Glöckchen klingt!

»Glöckchen klingt!« – Sternstunden deutscher Lyrik.

»Weihnachten – das Abenteuer« klingt ein bißchen wie »Werner – der Film« und will einige der zuvor genannten Bräuche kindgerecht auf den PC portieren. Schon der Titelsong der Gruppe Sweetbox soll nach den Worten der Pressemitteilung »hohen Zusatznutzen« schaffen. Für Kopfkratzen beim Rezensenten sorgen jedenfalls die aktuellen Hits der Gruppe: »Booyah – Here we go«, »Wot« und »Shakalaka«. Vielleicht sagen die den Kids, immerhin Zielgruppe der CD, etwas mehr. Auf schlimmstes Komponieren-nach-Zahlen gefaßt, ertönt jedoch statt dessen eine nette Ballade aus den Lautsprechern. Rasch den Namen eingegeben und dann kann es losgehen.

In einer orientalischen Wüstenstadt stehen 24 Häuser, fein säuberlich numeriert, in denen je ein Teil der Weihnachtsgeschichte erzählt wird. Das ist gar nicht mal schlecht gemacht: In einem animierten Bilderbuch wird circa 60 Minuten lang über die Reise von Maria und Josef und Jesu Geburt berichtet. Ein paar arbeitslose Künstler haben sich auch in die Kalenderstadt verirrt. Auf dem Marktplatz treffen wir einen Zauberer, der vier weihnachtliche Basteltips zum Besten gibt. Zitat: »Wer will schon eine alte Schachtel, wenn man auch eine neue haben kann.« Eine Bäckerin verkündet vier Backrezepte für weihnachtliches Gebäck. Leider lassen sich diese nicht ausdrucken, und bei aller Yuppiehaftigkeit werden die Kids von heute sicher nicht mit dem Laptop neben dem Herd in der Küche stehen. Der Puppenspieler von Mexiko ist im Skiurlaub – in seinem Kasperltheater dürfen vor unterschiedlichen Hintergründen und mit bis zu fünf Figuren gleichzeitig eigene Stücke aufgeführt und auf Wunsch sogar gespeichert werden. Dabei erscheinen allerdings öfter mal Makromedia-Fehlermeldungen auf dem Monitorschirm.



Raus mit der alten – hier werden neue Schachteln gefaltet.

Und noch mehr Leutchen warten auf einen Besuch. Vier davon erzählen je ein Märchen, ein Barde lädt zum Karaokesingen bekannter Weihnachtslieder ein. Dabei werden dann House-Versionen von »Alle Jahre wieder« oder »Glöckchen klingt!« gespielt. Letztere ist die sich reimende Version von »Jingle Bells«, die mit Textzeilen wie »Klinget, din don dan« brillieren kann. Weltoffen geht es beim Kamelreiter zu. Er plaudert nicht nur über die Weihnachtssitten in Europa, Rußland und den USA, sondern handelt nonchalant auch kurz mal die Weltreligionen auf je zwei bis drei Bildschirmseiten ab. Damit sind sicher die kleineren Kinder etwas überfordert.

Fazit: Manche Dinge lassen sich einfach nicht durch den Computer ersetzen – und das ist gut so. Es bringt immer noch mehr Spaß, mit Freunden oder der Familie einen Glühweinabend mit einem guten, alten Brettspiel und Gebäck einzulegen. Der Schoko-Adventskalender hängt bei mir sowieso wieder an der Küchenwand. (ra)

WEIHNACHTEN – DAS ABENTEUER

HERSTELLER:
Para media/Konami

PREIS:
ca. 20 Mark

HARDWARE-MINIMUM:
486er, Windows 3.1 & 95, SVGA (640 x 480), 8 MByte RAM.

PRAKTISCHER NUTZEN:
Die CD eignet sich prima als Kerzenuntersetzer.

ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Geschichtenerzählende Omas und Tannennadelduft kann selbst ein Pentium Pro nicht simulieren.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Beim Versuch, die Türen auf der CD aufzuschneiden, zerstören Sie die Datenschicht.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Für 20 Mark gibt es bei Aldi mindestens zehn echte Adventskalender und ein paar Lebkuchen.



Sie sollten gut vergleichen...
Voll erweiterbar.
Das SoundSystem GOLD16/96 SE verfügt über einen Wavetable Erweiterungsstecker mit dazugehöriger MPU401-Schnittstelle.
So kann sie leicht zur Wavetable-Soundkarte aufgerüstet werden.
Ein E-IDE Interface mit mehreren Audio-Anschlüssen für die gängigsten CD-ROM-Laufwerktypen ist ebenfalls integriert.
Die GOLD16/96 SE von TerraTec gibt's jetzt für 129,– DM*.
Im Lieferumfang enthalten: Treiber für DOS™, Windows™ 95, Windows™ 3.1x, Windows™ NT und OS/2™ sowie „InternetPhone™" von VocalTec.
Internet PHONE
PCgo! Kauftip 10/96
Voll günstig für 129,–.*
...bevor Sie sich für das TerraTec SoundSystem GOLD 16/96 SE entscheiden werden!
Voll kompatibel.
Selbstverständlich bietet die GOLD16/96 SE monophones Voll-Duplex und ist damit unentbehrlich für Internet-/Network-Phone-Anwendungen. Plug & Play und Kompatibilität zu allen gängigen Soundkarten-Standards wie AdLib™, Sound Blaster™/Pro, MPU-401 u. a. sorgen für problemloses Arbeiten oder Spielen.
Wir haben die Audioeigenschaften erheblich verbessert, Line- und Speaker-Ausgang getrennt, die Klangregelung verfeinert und für bombastisch klingenden 3D-Sound durch den V-Space 3D-Algorithmus gesorgt.
Qualität: Marke TerraTec.
Voll Geil.
Ab sofort: Allen TerraTec Soundkarten der '96er Serie liegt die Software „InternetPhone™" von VocalTec bei.
InternetPhone™ bietet Ihnen alle Möglichkeiten weltweiter Kommunikation über's Internet und läßt sich leicht installieren und bedienen.
(Als Besitzer einer TerraTec Soundkarte können Sie InternetPhone™ gegen eine Schutzgebühr von DM 10,– plus Nachnahmegebühr direkt bei TerraTec ordern.)
Das SoundSystem GOLD16/96 SE gibt's auch im Komplettpaket mit Audiokabel Passiv-Lautsprechern und umfangreichen Softwarebundle auf CD (Steinberg's 'MusicStation' mit Notendruck und Begleitautomatik, 'CircleElements SE' von BestService u.v.m.) für nur DM 179,–*.
Nicht vergessen: Ein Jahr Garantie, deutschsprachige Handbücher, kompetente Hotline-Unterstützung und immer die aktuellsten Treiber via Mailbox und Internet gehören bei uns einfach mit dazu. TerraTec Produkte erhalten Sie im gut sortierten Fachhandel, Brinkmann, Karstadt und anderen Warenhäusern, sowie den Fachhandelsketten Bemi, PC-Spezialist, ProLine, MediaMarkt, ProMarkt und Vobis.
* unverbindliche Preisempfehlung. Alle genannten Produkt- und Firmennamen sind eingetragene Warenzeichen ihrer jeweiligen Firmen. Technische Änderungen und Preisänderungen vorbehalten.
TERRATEC® PROMEDIA
TerraTec Electronic GmbH
Steyler Straße 75
D-41334 Nettetal
Telefon: (02157) 8179-0
Telefax: (02157) 8179-22
http://www.TerraTec.de
Mehr Infos? Coupon schicken oder eMail an info.pcplayer@TerraTec.de.
Wer schnell reagiert, erhält unsere limitierte Info-CD!
Vorname, Name
Straße
PLZ/Ort
Telefon/eMail
PLAY12/96

Klein & fein

Crusader: No Remorse

Um Ihre Überlebenschancen zu vergrößern, bieten sich die folgenden Cheats von Johnny Merget an.



Länger leben dank Cheats: Crusader – No Remorse.

Eingabe	Auswirkung
JASSICA16	Schaltet den Cheat-Modus ein.
STRG-F10	Sie sind unsterblich.
F10	Alle Gegenstände, Waffen und volle Energie.
STRG-L	Zeigt Ihre aktuelle Position.
F7	Legt Gitter 1 über den Level.
ALT-F7	Legt Gitter 2 über den Level.
Start-Parameter	
-warp x	Sie beginnen in Level x.
-skill x	Schwierigkeitsgrad x.
-egg 250	Alle Waffen. Geht nur in Verbindung mit »-warp«.

Mega Race 2

Rennfahrer Rudolf Winschel hat sich seinen »Mega Race 2«-Spielstand einmal mit dem Hex-Editor angeschaut – und siehe da: Es gibt kaum etwas, was sich nicht manipulieren ließe.

Adresse	Bedeutung
1c/ 1d	Bei »0001« ist keine Reparatur mehr nötig.
20/ 21	Schildenergie (»0000«-»ffff«).
24-26	Geld (max. »ffffff«, entspricht 16,7 Millionen).
34	Ihr Wagen (01=Viper, 02=Astra B, 03=Strata VII, 04=CoCoon, 05=BenHur 2000, 06=MyWay, 07=Traction XII, 08=Futura IV, 09=Condor, 0a=Flyzz II, 0b=TonnCar, 0c=Flyzz, 0d=Blatt 96).
b8/ b9	Frontwaffe 1 (»06«-»08«).
bc/ bd	Frontwaffe 2 (»06«-»08«).
c0/ c1	Schild (»05«).
c4/ c5	Heckwaffe 1 (»09«-»0a«).
c8/ c9	Heckwaffe 2 (»09«-»0a«).
cc/ cd	Munition für Frontwaffe 1 (max. »ffff«, entspricht 65535).
d0/ d1	Munition für Frontwaffe 2 (s. o.).
d8/ d9	Munition für Heckwaffe 1 (s. o.).
dc/ dd	Munition für Heckwaffe 2 (s. o.).

Rainbow Islands

Gerd Czoppelt hat ein paar Cheats herausgefunden, mit denen das Regenbogenwerfen zum Kinderspiel wird. Die folgenden Codes müssen schnell bei Erscheinen des Titelbildes eingegeben werden. Groß- und Kleinschreibung spielen keine Rolle.



Niedlich und unsterblich – so sollte es sein. (Rainbow Islands)

SSSLLRRS	Schneller Regenbogen.
BLRBJSBJ	Schuh (schneller gehen).
RJSBJSBR	Zwei Regenbogen.
BJBJBJRS	Tip 1.
LJLSLBLS	Tip 2.
SJBLRJSR	Unendlich Continues (bis Level 6).
LBSJRLJL	Continues nach Level 6 (begrenzt).
RRLLBBJS	Statt versteckter Boni gibt es Dollars.
RRRRSBSJ	Dollars und Continues.
SRBJSLSB	Überraschung.



Die wichtigste Waffe in Gene Wars ist der Hex-Editor.

Gene Wars

Und noch ein Hex-Cheat, diesmal von Marko Büsken. Setzen Sie in Ihrem Spielstand (»save[x].sav«) bei Adresse 0004ba die Bytefolge »75 30« ein. Nun verfügen Sie über 30 000 Goop – das dürfte vorerst reichen.

Schleichfahrt

Hier ein kleiner Tip für alle, die der kargen Bewaffnung in der Demo-Version überdrüssig sind. Laden Sie Ihren Spielstand (steht in »/dat/ save/«) mit einem Text-Editor. Hinter »Credit« setzen Sie einfach den gewünschten Wert – wenn es im wirklichen Leben doch nur auch so einfach wäre.

Syndicate Wars

Im Kampf gegen das Syndikat sind natürlich technische Tricks gefragt. Bernhard Barski hat uns folgende Cheats verraten: Um Geldproblemen vorzubeugen, laden Sie die Datei »main.exe« und findet mit der Suchfunktion zweimal die Bytefolge »50 c3 00 00«. Ändern Sie diese auf »ff ff ff 0f«. Beginnen Sie nun ein neues Spiel, ist Ihr Konto randvoll. Außerdem lohnt es sich, als Spielernamen »Mark is great« einzugeben.

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.
Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer. mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr sofort gelöscht.
BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:
Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark - bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.
Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word-Format oder in reinem ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihren Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte zusätzlich einen Ausdruck des Textes bei.
Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, weder schriftlich, noch per E-Mail, per Fax oder Telefon.
Wir bitten um Ihr Verständnis.



KANN
MAN
CIVILISATION
AUCH IM
WELTRAUM
SPIELEN?
LOGO.
MASTER OF
ORION II
BATTLE AT ANTARES
MICROPROSE

KOMPLETTLÖSUNG: AZRAEL's TEAR

NICHTS FÜR HEULSUSEN

Sie haben einen harten Test vor sich. Doch keine Angst: Mit unserer Komplettlösung verliert die Aufgabe Ihren Schrecken.

Damit Sie in den Gängen von Aeternis nicht den Überblick verlieren, hat uns Andreas Stangl diese Komplettlösung geschickt. Gleich zu Spielbeginn finden Sie sich in einem schmucklosen Eingangsstollen wieder. Der Weg nach Süden führt in ein Waschzimmer, an dessen Ostwand eine moosbewachsene Platte angebracht ist. Um die Flechten zu beseitigen, öffnen Sie den Spiegel im Südwesten. Nun sollten Sie sich aus dem Staub machen, da aus der Öffnung Gas austritt. Nach circa einer Minute kann man den Raum wieder gefahrlos betreten. Das Licht des Spiegels hat zwar das Moos entfernt, aber die Platte läßt sich erst mit einem Schlüssel öffnen, der sich in der Mine befindet. Um am schnellsten dorthin zu kommen, tritt man auf die morschen Holzbretter vor der Tür im Osten. Durch einen harmlosen Sturz kommen Sie so in das Stollensystem.

Im Norden steht hinter der nächsten Abzweigung ein Gralssucher von Ihnen. Da dieser sehr streitlustig ist, sollten Sie ihn erschießen. In den Gängen der Mine finden sich eine Elefantenbüchse, ein Teppich und etwas Munition. Die Kiste im Norden läßt sich erst später mit einem Schlüssel öffnen. In der Sackgasse im Südosten treffen Sie zum ersten Mal auf Lurka, der um Ihre Hilfe bittet. Sagen Sie zu, erläutert er Ihnen den weiteren Weg. Folgen Sie seinen Anweisungen, und betreten Sie den Stollenausgang im Süden, wo Sie mit Hilfe eines Seils eine Rampe herunterlassen. Oben angekommen, geht es in Richtung Westen zu einem Platz mit aufgereihten Speeren, in deren Mitte ein Dino sitzt. Durch Umlegen eines Hebels wird er unschädlich gemacht. Nun bewegen wir uns nach Süden, wo Sie das angrenzende Planetarium durchqueren und es durch die Tür im Osten verlassen. So erreichen Sie eine Taufkapelle, an deren Nordwand ein großer Spalt zu finden ist. Er dient als Durchgang zum Hauptbergwerk. Dort trifft man auch Lurka wieder, der in einer Felsspalte festsitzt und in einem Gespräch bereitwillig weitere Informationen rausrückt.



Um an den Schlüssel zu gelangen, müssen Sie den Steinblock in die Säge manövrieren.

Der erste Test ist bestanden

Lurkas Hilferufe waren nur ein Bestandteil des Tests – er kann sich selbst befreien. Mit Hilfe des Scanners entdecken Sie den Schlüssel, der in einem der Felsblöcke versteckt ist. Um ihn zu bekommen, muß der Fels in die große Steinsäge im Norden befördert werden. Laufen Sie dazu die Rampe im Süden hinauf, wo eine Zange und die Kontrollen für einen Kran liegen. Die Hebel müssen in dieser Reihenfolge bedient werden: 3, 4, 5, 4, 3, 1, 1, 5, 2. Jetzt noch die Säge mit Energie versorgen. Dazu gehen Sie durch die Tür im Norden zu einem stillgelegten Badehaus, wo Sie das Hauptrohr mit Hilfe des Handrades an die linke Leitung anschließen. Um die Säge einzuschalten, muß nur noch der rechte Hebel neben dem Eingang zum Badehaus umgelegt werden. Der Schlüssel fällt dann durch das Gitter der Säge. Mit ihm läßt sich das Fach im Waschraum öffnen und einen Schild herausnehmen. Sie werden ihn später brauchen.

Eine weitere Möglichkeit, um an den Schild zu kommen, bietet die Taufkapelle. Durch den dritten Spiegel an der Südwand gelangt man in einen Nebenraum. Eine Treppe führt zu einem Gestell, wo man die am Boden liegenden Teppiche aufhängt. Zusammen mit dem Teppich aus der Mine muß sich ein komplettes Bild ergeben. Auf der Rückseite finden Sie einen Hinweis auf das Taufbecken mit dem abgestandenen Wasser. Damit ist das Becken an der Ostwand dieses Raumes gemeint. Um daraus eine Linse herauszuholen, muß zunächst das Wasser abgelassen werden. Eine Tafel über dem Becken zeigt die richtige Anordnung der Leitungen, die im Brunnenraum einzustellen sind. Sie erreichen ihn durch die Tür im Südosten im Hauptbergwerk. Rechts hinter der Tür befindet sich die Anlage. Hier werden nun die Leitungen entsprechend dem Diagramm auf der Tafel angeschlossen. Wenn Sie sich nun dem Brunnen zuwenden, erscheint ein Geistwesen, von dem Sie einige Informationen erhalten. Nachdem es wieder verschwunden ist, fischen Sie mit der Zange einen Schlüs-



Stellen Sie die Leitungen so ein, um das Wasser im Taufbecken abzulassen.

sel aus dem Wasser. Mit dem neu gewonnenen Utensil läßt sich die Kiste im Stollensystem öffnen.

Das Planetarium

Kehren Sie wieder in die Taufkapelle zum Becken mit dem abgestandenen Wasser zurück. Dort finden Sie die Linse, die sogleich in die steinerne Bibel in der Mitte des Raumes eingebaut wird. Daraufhin passieren zwei Dinge: Eine Mitteilung erscheint, und im Westen öffnet sich eine geheime Tür, hinter der wieder ein Schild liegt. Gehen Sie mit diesem oder dem aus dem Waschraum ins Planetarium, wo Sie die Konsole im Nordwesten aktivieren. Um den kleinen Stein in die Mitte der Ringe zu bringen, müssen Sie folgendes tun: den Stein einmal verschieben, dann den zweiten Ring so drehen, daß die Öffnung nach unten zeigt. Nun den Stein wieder bewegen und die erste Drehscheibe so stellen, daß die Öffnungen der ersten beiden Ringe nach links zeigen. Der Felsbrocken wird weiter versetzt und die mittleren Scheiben so gedreht, daß die Öffnung des linken Rings nach links zeigt. Jetzt kann der Stein in die Mitte gerollt werden. Daraufhin setzt sich das Planetarium in Gang. Um es richtig zu konfigurieren, müssen Sie in dem Raum mit den Speeren (N) den Knopf an der Innenseite der südlichen Säule drücken. Nun läßt sich an der Nordseite des Planetenmodells der erste Schild einsetzen, woraufhin sich eine Tür im Süden öffnet. Durch ein Tunnelsystem gelangt man so in eine Kapelle. Rechts neben dem Altar liegt auf der Orgel ein Schriftstück, das auf den Beichtstuhl neben der Eingangstür hinweist. Dort können Sie hinter dem Vorhang ein Gespräch zwischen Lurka und seinem Herrn Tobias belauschen.

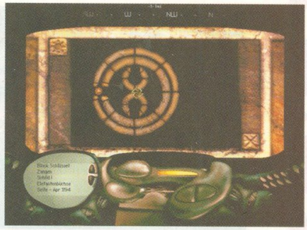
Die Tür im Westen führt zu einer Sakristei, wo Sie von Philip einiges über die Gralsritter erfahren. Weiter westlich stoßen Sie auf einen Brunnen, in den Sie hinuntersteigen. Dort wartet schon Tallum, ein besonders gewalttätiger Tempelritter. Nach einem verbalen Schlagabtausch greift er an. Die einzige Möglichkeit, Tallum außer Gefecht zu setzen, ist ein Schuß mit der Elefantenbüchse aus der Mine. Nach diesem kleinen Zwischenfall geht es weiter nach Süden und anschließend nach Osten. So kommen Sie zu Edgars Gerichtshof, wo dieser gleich ein Gespräch beginnt und Sie bittet, für ihn eine Truhe zu finden. Sie stimmen zu. Nachdem Edgar verschwunden ist, können aus den Sitzen der Tempelritter einige Gegenstände geborgen werden. Kehren Sie damit zurück zum verletzten Tallum, und öffnen Sie das Gitter im Norden. Am Ende des Ganges führt eine Leiter nach oben in die Bibliothek, in die man übrigens auch automatisch gelangt, wenn man von Tallum überwältigt wird. Die Bibliothek beherbergt einige Bücher und einen Schlüssel. In einer Nische im Norden befindet sich eine Art Filmprojektor, mit dem man durch Drehen des Spiegels drei Filme betrachten kann. Schließlich belauschen Sie mit der Abhöranlage in der Mitte das Gespräch von Lurka und Tobias.

Kehren Sie durch den Tunnel wieder zur Sakristei zurück, die sich nun mit Philips Schlüssel öffnen läßt. Die Tür im Norden führt in einen Gang, wo ein großes Eisentor mit dem Schlüssel aus der Bibliothek entriegelt wird. Über die Leiter kraxeln Sie schließlich zu den Docks hinauf.

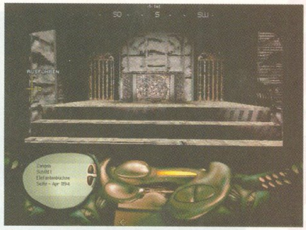
Das Monster Sasha

Wenden Sie sich nach Norden, wo mit einem Hebel an der Westwand die großen Doppeltore im Hauptbergwerk geöffnet werden. Nördlich der Brücke auf eine Schleuse klettern. Dort können Sie durch das Öffnen des Tores nicht nur Wasser, sondern auch das Monster Sasha hereinlassen. Um das Biest wieder los zu werden, drehen wir einfach den Hahn am Rohr auf. Dadurch fließt heißes Wasser in die Schleusenkammer, was dem Ungeheuer gar nicht schmeckt. Gehen Sie wieder zurück zur Brücke, wo in der Westwand ein Felsspalt zu einem Raum führt. Durch das Tor im Westen gelangt man zu einer Wendeltreppe. Die Tür auf halber Höhe bringt uns wieder zum Badehaus und schließlich in das Hauptbergwerk. Dort besteigen Sie das Gefährt in der Mitte des Raumes und schalten mit dem rechten Hebel die Energiezufuhr ein. Der mittlere Schalter läßt das Fahrzeug schließlich losrollen. Nach einer gemächlichen Fahrt erreicht man ein altes Schiff. In dessen Laderaum, den man durch die Tür im Norden erreicht, findet sich zwischen den Kisten ein Fläschchen Säure (Aqua Fortis). Den eisernen Hebel auf dem großen Faß bekommt man über die kleinere Kiste zu fassen. Edgars Truhe lassen Sie stehen, sie ist leer.

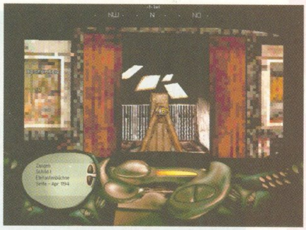
Kehren Sie nun auf demselben Weg, den Sie gekommen sind, zum Dock zurück. Im Süden gibt es einen weiteren Spalt, hinter dem ein Beiboot wartet, das sich durch Umlegen des Hebels in Bewegung setzt. Durch das Tor im Osten betritt man ein Labor, wo man sich wieder mit Philip unterhält. Um dem Leichnam in der Ecke den Schlüsselring abzunehmen, muß zunächst das Gift neutralisiert werden. Auf dem Tisch liegt ein Buch, auf dessen letzter Seite ein Hinweis für das Gegenmittel zu finden ist. Klemmen Sie nun das kleine Fläschchen vom Tisch in die Halterung des Destillators im Norden, und schütten Sie die anderen Substanzen in folgender Reihenfolge oben in den Trichter: Mondmilch, Blut der Erde, Aqua Fortis. Kippen Sie dann den Flascheninhalt über die Leiche. Jetzt können Sie gefahrlos den Schlüssel nehmen und die Tür im Westen öffnen. Zuvor sollte noch der zweite Schild hinter dem Destillator mit Aqua Fortis vom Gips befreit und mitgenommen werden. Die Tür im Westen führt auf einen Gang, in dem schon Ritter Edgar wartet und vehement seine Truhe herausfordert. Da Sie ihm das gute Stück nicht liefern können, schlägt er Sie nieder. Nach kurzer Ohnmacht wachen Sie in der Folterkammer in einem Käfig auf. Etwas später betritt eine Gestalt namens Jack das Szenario. Als er gerade darüber nachdenkt, Sie freizulassen, kommt Lurka dazwischen. Auch er will den Aufenthaltsort der Truhe wissen. Dann erscheint Jack ein zweites Mal und läßt Sie frei – vorausgesetzt, Sie bitten ehrlich und freundlich darum. Wir folgen ihm erst einmal durch die Tür im Osten. In dem Gang, der nach Norden führt, geht es die westliche Abzweigung entlang. Man kommt in Lurkas Zimmer, wo auf dem Tisch eine Platte, ein Stück Wachs und eine Spieluhr liegen. Kehren Sie auf den Flur zurück, wenden Sie sich nach Norden und dann Richtung Westen. Im Süden befindet sich eine Wendeltreppe, die nach oben zur



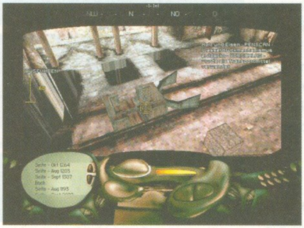
Lösen Sie dieses Rätsel, um das Planetenmodell zu aktivieren.



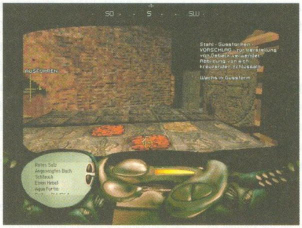
Ein Geheimgang unter dem Altar führt zu den tiefer gelegenen Anlagen von Aeternis.



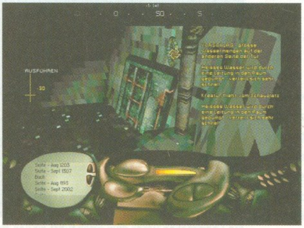
Der Filmprojektor in der Bibliothek ermöglicht einen Blick in weit entfernte Räume.



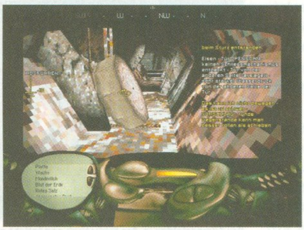
Dieses Gefährt ist die einzige Möglichkeit, um zum Schiff zu kommen.



Um eine Tür zu öffnen, müssen Sie zunächst die Siegel von Tobias, Malik und Tallum aus Mehl oder Wachs backen.



Lassen Sie in der Schleusenkammer heißes Wasser einlaufen, um das Untier zu vertreiben.



Mit dem Mühlstein machen wir den Dino im Getreidesilo unschädlich.

Kapelle führt. Dort wartet Tallum, der sich mit Hilfe von Gralssteinen offenbar von Ihrem letzten Angriff erholt hat. Ohne ihn zu stören, wird die Spieluhr im Schacht an der Säule rechts neben dem Altar eingesetzt. Daraufhin öffnet sich der Altar, und Sie hören eine Ansprache von Tobias. Zurück zum Planetarium. Dort den zweiten Schild in eine Vertiefung zu Füßen des Planetenmodells plazieren, wodurch der Gang beim Altar vollständig geöffnet wird. Also wieder in die Kapelle und hinunter in den Geheimgang.

Die gebackenen Symbole

Im Nordwesten finden Sie bald einen Mühlstein, mit dem der Dino im angrenzenden Getreidesilo unschädlich gemacht wird. Dazu muß der Stein aber aufgestellt werden. Schnappen Sie sich deshalb am Ende des Ganges den Pin, der für einen Hebelmechanismus benötigt wird – aber vorsichtig, der Boden ist sehr rutschig. Nahe der Wand entlang geht man am sichersten. Mit dem Pin nun über die Leiter nach oben klettern, und dort die Hebelanlage in Bewegung setzen. Der Mehlsack wird ebenfalls mitgenommen. Der Mühlstein ist jetzt aufgerichtet und läßt sich von hinten anschieben, so daß er in den Getreidesilo rollt. Springen Sie gleich hinterher, und fahren Sie mit dem Lift im Nordwesten in den ersten Stock. Über die Dachbalken kommen wir im Nordosten in die Küche, wo links ein großer Backofen steht. Nach Aufklappen der Ofentür wird mit einem Hebel die Backform ausgefahren und geöffnet. Es werden die zwölf Symbole der Tempelritter sichtbar. Um eine verschlossene Tür zu entriegeln, müssen die Symbole von Tobias, Tallum und Malik gebacken werden. Die Zeichen entsprechen denen auf der Platte, die Sie in Lurkas Zimmer gefunden haben. Also einfach das mitgebrachte Mehl oder das Wachs in die Formen schütten, Deckel drauf, die Backform zurückschieben und die Ofentür schließen. Gleich danach kann man das »Gebäck« entnehmen. Laufen Sie nun zum Lift, und kurbeln Sie sich in den zweiten Stock, wo eine Tür mit eingeschnitztem Kopf ist. Zum Öffnen muß man die drei Symbole in den Mund stecken. In dem dahinterliegenden Raum steht ein Relief, das bei Berührung die Stimme von Tobias hören läßt und einen Schlüssel frei gibt. Es erscheint Geffrey, der Architekt von Aeternis. Er verrät Ihnen, daß der dritte Schild nicht bei dem Relief steht, sondern im Schlachthof in einem Kadaver versteckt ist. Laufen Sie also in die Küche zurück. Mit dem Aufzug im Westen geht es in den Schlachthof hinunter, wo Sie den dritten Schild finden. In der Küche folgen Sie dem Gang im Nordosten. Bei der ersten Abzweigung nach Norden abbiegen und bei der zweiten Kreuzung weiter nach Osten gehen. Hier ist ein Raum mit fleischfressenden Pflanzen. Auf der rechten Seite gibt es ein Gewächs ohne Stacheln, über das man zu einem Podest kommt. Dort steht eine Pflanze, die sich öffnen läßt und einen Schwertgriff freigibt. Kehren Sie damit wieder auf den Gang zurück, und wenden Sie sich an der nächsten Kreuzung nach Norden. Wir stoßen auf eine gigantische Uhr. Durch den Eingang in der Mitte geht es zum ersten Pendel, das sich mit einem Hebel aktivieren läßt. Übrigens ist es hier angebracht, den Spielstand zu speichern. Mit dem richtigen Timing kommen Sie an dem ersten Pendel vorbei und können mit einem weiteren Hebel das zweite zum Schwingen bringen. Nun nach rechts in den Pendelgang laufen und dann erneut nach rechts in eine Nische schauen. Dort öffnet ein Hebel die gegenüberliegende Wand, so daß der dritte Pendelschacht offen steht. Diesen muß man nun ganz bis zur anderen Seite durchlaufen. Hier befindet sich wieder eine Nische mit einem Stein. Laufen Sie zum Hauptgang zurück, um das letzte Pendel zu überwinden.

Der Modellraum

Sie erklimmen den Turm über eine Rampe. Zunächst gehen wir nach Nordwesten, an der Kreuzung dann nach Südwesten. Der Pfad führt zu Geffreys Zimmer, wo neue Informationen und ein Buch warten. Laufen Sie zum Turm zurück und anschließend die steinerne Wendeltreppe hinauf. Sobald der dritte Schild auf die entsprechende Abbildung an der Wand gelegt wurde, beginnt sich der Turm zu drehen. Nehmen Sie den Schild wieder mit, und wenden Sie sich nach Norden, wo sich eine Wand öffnen läßt. Durch den Saal mit den Speeren kommt man wieder zum Planetarium, wo der Schild in die entsprechende Vertiefung plaziert wird. Nun können wir im Westen durch eine Tür gehen, die in einen Raum mit Abbildungen von Maschinen und Räumen aus Aeternis führt. Im Süden läßt sich der Zierschlüssel in ein Schlüsselloch stecken, wodurch einige Abbilder erscheinen. Alle Manipulationen, die an den Modellen vorgenommen werden, sind auch in der realen Welt wirksam. Also öffnen Sie alle Türen und Schleusen. Nun aktiviert man wieder den Schild im Osten, um zum Turm zurückzukehren. Dem Gang nach Nordwesten folgen, und bei der Kreuzung nach Osten wenden. Am Ende



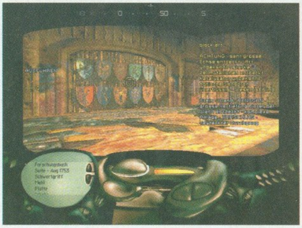
NIHILIST
DER KAMPF BEGINNT...
„... DA KÜNDIGT SICH EIN RICHTIGER KNALLER AN! ..."
„... DIE ACTION-ÜBERRASCHUNG DES MONATS." POWER PLAY 10/96
„... ALS ASTEROIDS-NACHFAHRE ODER ERSATZ FÜR EINEN SPIELHALLENBESUCH ...
EIN ECHTER STRASSENFEGER." PC GAMES 10/96
IN SPHERISCHEN KRAALS, DEN GIGANTISCHEN, MAGNETISCH ABGESCHIRMTEN ARENEN, HEIßT ES ZU ÜBERLEBEN.
ES GIBT KEIN ENTKOMMEN. DER EINZIGE WEG NACH DRAUSSEN IST DER SIEG UND DER TOD ALLER GEGNER!
• GROSSE AUSWAHL AN VOLL BEWEGLICHEN 3D-RAUMSCHIFFEN MIT EINEM ENORMEN ARSENAL AN HOCHENTWICKELTEN WAFFEN
• VOLLE NETZWERK-, MODEM- UND MULTI-PLAYER-OPTION FÜR BIS ZU VIER SPIELER
• ABSOLUT TÖDLICHE REAL-TIME „KRAALS" MIT ZUNEHMEND INTELLIGENTER WERDENDEN GEGNERN GARANTIEREN FÜR EIN ECHTES, KLASSISCHES BLAST-'EM-UP GAMEPLAY FEELING
• VERBORGENE LEVELS, VERSTECKTE RAUMSCHIFFE UND „MANDALA" – EIN SPIEL IM SPIEL
• ANSTEIGENDER SCHWIERIGKEITSGRAD DES SPIELABLAUFES GIBT DEN ABSOLUTEN KICK AN GESCHWINDIGKEIT
• KOMPLETT IN DEUTSCH FÜR PC CD-ROM
Ein toller Soundtrack, u. a. von Gruppen wie 'Dog Eat Dog' 'Pop Will Eat Itself' 'Sugar Ray'
bits corporation
Published by Philips Media. © 1996 Bits Corporation Limited.
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com

des Tunnels erreichen wir eine Kathedrale. Der Eingang zur Sakristei in der Mitte des Raumes ist auf der Nordseite. Mit dem Hebel im Südwesten stoßen Sie die Orgelpfeifen um. So wird der Dino eingeklemmt und ein Bronzehebel freigegeben. Natürlich wird er mitgenommen. Im Osten des heiligen Raumes liegen auf einem Tisch eine Pergamentrolle und ein Medaillon, in dem ein Schlüssel und eine Brosche versteckt sind. Um eine Wand in der Kathedrale zu öffnen, müssen Sie zunächst das Wasserrad stoppen, das über die Treppe erreicht wird. In der Sakristei den Bronzestab in den Hebel am Boden stecken und umlegen. Nun greifen beide Zahnräder an der Wand ineinander. Als nächstes muß das Wasserrad wieder gestartet werden. Verlassen Sie die Kathedrale im Westen, und folgen Sie dem Gang nach Süden zur Gruft. Jetzt betreten wir den Gang im Südosten hinter dem Gitter. Ein Blick nach oben zeigt einen Dino. Sobald Sie durch die Tür im Norden gehen, stürzt er hinunter und öffnet dadurch den Sarkophag von Claude, der von nun an herumgeistert. Die Tür führt zu einer Wendeltreppe, die im zweiten Stock vor der Kanzel endet. Der Eingang läßt sich mit dem Schlüssel aus dem Medaillon aufsperren. Mit dem Buch von Tobias abermals zur Kathedrale wandern. Nun sieht man auch den Altar, den die Wand im Osten zuvor verdeckt hat. Verschieben Sie ihn, um in einen niedrigen Gang zu gelangen, der über eine Wendeltreppe zu einem Raum mit einem schlafenden Dino führt. Ohne das Monster zu wecken, gehen wir zum Gitter im Süden und öffnen es. Zuvor jedoch unbedingt den Hebel betätigen, da Ihnen sonst das gleiche Schicksal wie dem Raptor am Boden widerfährt. Bevor er stirbt, gibt er noch einige Informationen preis. Nun nehmen Sie den vierten Schild mit und marschieren durch die Tür im Süden. Dort spricht Tobias mit Hilfe einer Statue zu Ihnen und rät, durch die rechte Tür zu gehen. Nach dem Öffnen warnt Geffrey vor einer Falle.

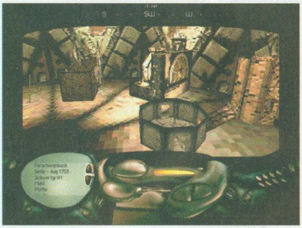
Tobias' Falle

Geffrey wartet bei der anderen Tür und macht Ihnen einen Vorschlag. Lassen Sie sich überzeugen, und folgen Sie ihm zu einer Rutsche. Über diese gelangt man in einen mit Giftgas gefüllten Raum, wo schleunigst die Tür im Westen gefunden werden sollte. Hier müssen die Pilze entfernt werden. Über eine Treppe erreichen wir wieder sicheres Terrain. Der Gang führt in Maliks Labor, in dem ein Monsterdino liegt. Da die Ausgangstür versperrt ist, muß das Tier belebt werden, indem Sie an der Kontrolltafel die drei Hebel nacheinander von rechts nach links herunterdrücken. Nun sollte man dem Zombie aber tunlichst aus dem Weg gehen und warten, bis er die Tür geöffnet hat. Vor Verlassen des Raumes wandern die Dokumente, die hinter einer Geheimwand im Südwesten verborgen sind, in unsere Taschen. Die Tür im Norden bringt uns wieder zum Turm, den man nur durch einen Sprung erreichen kann. Die Treppe wieder hinaufsteigen. Drehen Sie den Turm mit Hilfe vom vierten Schild. Dieser wird mitgenommen und im Modellraum auf das Symbol an der Nordwand gelegt. Auch dieser Raum verändert daraufhin seine Lage – der Weg zum Planetarium ist frei. Dort tritt man zunächst auf die Erhebung im Osten und legt dann den vierten Schild in die neu entstandene Vertiefung. Daraufhin hebt sich das Planetenmodell, und ein Schacht wird sichtbar. Um auf den Boden zu kommen, muß man über die Holzplanken nach unten balancieren.

Der Steindolch auf einem der oberen Bretter sollte auf jeden Fall mitgenommen werden. Außerdem ist ein erneutes Speichern des Spielstandes sinnvoll. Ist man sicher auf dem Boden gelandet, führt ein Sprung in das Loch zum Heiligtum des Grals. Diese Aktion endet tödlich, doch die Macht des Grals holt Sie ins Leben zurück. Ohne zu zögern schnappen wir uns nun den Wunderbecher, der in der Mitte der Halle steht.



Nachdem mit Hilfe des Wasserrades ein Mechanismus in Gang gesetzt wurde, gibt diese Wand einen Geheimgang frei.



Alle Manipulationen, die im Modellraum vorgenommen werden, wirken sich auch auf die anderen Räume aus.

Der heilige Gral

Sobald Sie ihn berühren, stürzt der Boden zum Teil ein. Um die Halle verlassen zu können, muß man in richtiger Reihenfolge über die Pfeiler laufen. Der korrekte Weg ist auf der Platte, auf der der Gral stand, abgebildet: O, O, NW, S (hier geht es durch den entsprechenden Pfeiler hindurch), S, SW, O, O, SW, W. Sobald Sie den betreffenden Punkt erreicht haben, werden Sie zum Turm zurückgebracht. Von der Sakristei der Kathedrale aus wandern wir zum Wasserrad hinunter, um es anzuhalten. Über das Rad geht es zu einem Gang im Süden. Dort ist ein Tor, das man entweder mit der Brosche oder durch Entriegeln der gegenüberliegenden Tür öffnet. Danach gleich in Deckung gehen, da das Monster erscheint und das Hindernis aus dem Weg räumt. So kommen Sie zur nächsten Tür im Osten, hinter der ein mit Giftgas gefüllter Raum liegt. Um das Gas entweichen zu lassen, muß die Klappe unten in der Tür angehoben werden. Nun auf die Entwarnung warten. Im Raum liegt eine Leiche mit einem Siegelring in der Hand, den wir mitnehmen.

Nun gibt es zwei Möglichkeiten, Aeternis zu verlassen: Entweder Sie begeben sich auf direktem Weg zum Ausgang, oder Sie kommen, wie abgemacht, mit Geffrey wieder zusammen.

1. Möglichkeit: Eilige Naturen gehen durch die Tür im Süden und laufen dann die Rampe nach oben. Wenn Sie dort den Gral auf das Relief der Tür halten, entsteht ein Loch im Boden, und Sie gelangen in ein Labyrinth. Um es zu verlassen, geht man zum nächsten Gullideckel und dann immer nach Westen. Die Tür am Ende des Ganges läßt sich wiederum mit dem Gral öffnen. Im Westen ist der Ausgang, der mit Hilfe des Grals entriegelt wird.

2. Möglichkeit: Sie möchten lieber die Vereinbarung mit Geffrey einhalten? Dann laufen Sie vom Raum mit dem Giftgas in die Gruft zurück (Siegelring nicht vergessen). Nun geht man wieder in den schmalen Gang hinter das Gitter bis zum aufrechtstehenden Sarkophag. Um ein Geheimfach zu öffnen, muß der Ring, der Schwertgriff, das Messer und die Steinschulter an der richtigen Stelle angebracht werden. Kehren Sie wieder in die Kathedrale zurück, um die Tür im Norden zu öffnen. Ein Tunnel führt zu einem Labyrinth, in dem Tallum und Claude zu kämpfen beginnen, wenn Sie die Rampe hinuntergehen. Nachdem die beiden abgestürzt sind, wird der Raum gefahrlos durch die Tür im Osten verlassen. In dem folgenden Gang treffen wir auf Geffrey, der uns zum Ausgang begleiten will. Kurz bevor Sie ihn erreichen, taucht Tobias auf und nimmt Geffrey seine Gralssteine ab. Unser Freund überlebt diese Aktion leider nicht. Wenigstens werden Sie von Tobias in Ruhe gelassen und können nun, wie oben beschrieben, Aeternis verlassen. (mk)



KOMPLETTLÖSUNG: BAPHOMETS FLUCH

DER MÖRDER IST IMMER DER CLOWN

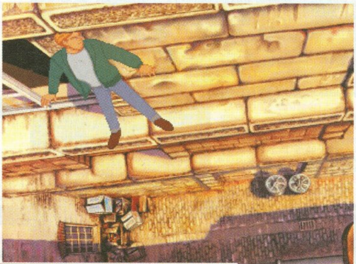
Der Amerikaner George Stobbert wollte doch eigentlich nur ein paar gemütliche Tage in Europa verbringen. Doch darauf wird wohl nichts – das Abenteuer ruft.

Im Kampf gegen die bösen Mächte hat Christian Gierich tapfer durchgehalten. Unser Abenteuer beginnt im Herzen von Paris. Nach der Explosion hebt George Stobbard die Zeitung vom Boden auf und betritt die Trümmer des Cafés. Betrachten Sie das Opfer des Anschlags, und fragen Sie die Bedienung aus. George geht wieder ins Freie und schlendert im Norden an der Baustelle vorbei. Dort erwischt ihn die Polizei. Zusammen geht es wieder in die Gaststätte. Wir beantworten ehrlich die Fragen des Inspektors. Nach dem Verhör trifft man auf die Reporterin Nico, die etwas über den Clown und das Opfer weiß. Dem Arbeiter an der Baustelle wird die Zeitung in die Hand gedrückt. George entnimmt dessen Kiste ein Werkzeug, mit dem er östlich des Cafés den Kanaldeckel öffnet.

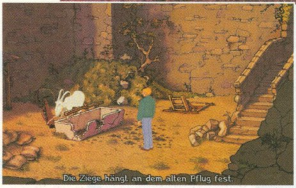
In der Kanalisation stößt man auf einige Kleidungsstücke des Mörders. Die Spur endet an einer Leiter. Im folgenden Innenhof weisen Sie sich dem Portier mit Rossos Visitenkarte aus und befragen ihn. Zeigen Sie ihm die Kleidung und das Taschentuch. Der Innenhof wird durch die westliche Tür verlassen. An der Baustelle rufen Sie Nico mit dem Telefon neben dem Zelt an. Sie verrät ihre Adresse. George verläßt das Bild in östlicher Richtung und geht zur »Rue Jarry«.

Dort wird die Blumenhändlerin auf Nico angesprochen, worauf Sie ihre genaue Adresse erhalten. Da man die mittlere Tür des Gebäudes nicht öffnen kann, lassen Sie sich erneut von der Verkäuferin helfen. Endlich erreichen Sie Nico, der Sie die Nase und den Stoffetzen vorzeigen. Stobbard bekommt ein Foto des Mörders (Khan). Suchen Sie den Kostümverleih an der »Risee du Monde« auf. Dort zeigen Sie dem Inhaber das Mörderfoto und reden mit ihm. Nachdem wir Bekanntschaft mit einem Scherzartikel gemacht haben, kehren wir ins Appartement zurück. Dort wird der Schneider angerufen und über Khan ausgequetscht. So kommen Sie an die Adresse des »Hotel Ubu«.

Sprechen Sie Gräfin Piermont an und zeigen ihr nach einer ausführlichen Unterhaltung das Foto. Den Angestellten und den Nobelpreisträger verhören Sie ebenfalls. Um den Schlüssel an der Rezeption zu erreichen, müssen Sie ein weiteres Mal mit der Dame reden. Sie lenkt den Rezeptionisten ab, während wir den Schlüssel stehlen. Mit ihm gehen Sie die Treppe hoch und probieren ihn an Khans Zimmertür (rechte Seite, zweite Tür) aus. Leider paßt der Schlüssel nur beim Nachbarzimmer. Durch das Fenster kommt man schließlich doch in die Behausung des Clowns. Nach gründlicher Durchsuchung von Schrank und Koffer öffnet Stobbard die Zimmertür. Da kommt Khan den Flur entlang; George versteckt sich flugs im Wandschrank. Nachdem der Killer verschwunden ist, durchstöbern Sie die auf dem Bett liegende Hose und bringen die Visitenkarte und das Buch in Ihren Besitz. In der Lobby zeigt man dem Rezeptionisten die Karte und behauptet, etwas aus dem Safe zu wollen. Da sich der Mann als störrisch erweist, wenden wir uns an Madame Piermont, die aus dem Safe ein Manuskript beschafft. Sicher sind Ihnen schon die Halunken vor dem Hotel aufgefallen. Die beiden sind hinter dem Pergament her. Also sucht man nochmals das Nachbarzimmer des Mörders auf. Vom Fenstersims werfen Sie das Manuskript in die Gasse, verlassen das Hotel und heben die Papiere im Westen wieder auf. Zurück zu Nico und nach einer Unterredung mit der Partnerin weiter zum Museum. Hier betrachtet man das Dreibein im Glaskasten und fragt die Wache aus. Anschließend schaut Stobbard noch einmal bei Nico vorbei und reist über den Flugplatz nach Irland.



Um in das Zimmer des Clowns zu gelangen, müssen Sie vom Fenstersims aus einsteigen.



Die Ziege ist zwar ein hartnäckiges, aber überwindbares Problem.

Entdeckung in Irland

In Irland spricht unser Held mit dem Jungen vor dem Pub und betritt die Spelunke. Quetschen Sie zuerst O'Brien (hinten an der Bar) aus. In der Zimmerecke sitzt Ron. Warten Sie, bis er den Draht vor sich liegen hat und niest, dann stecken Sie letzteren in Ihr Inventar. Mit Fitzgerald sprechen wir über die Ausgrabung. Er leugnet, an ihr teilgenommen zu haben. Der Trinker Doyle (an der Bar) hingegen erzählt gerne etwas zu diesem Thema, Fitzgerald und dem Peagram. Nachdem Sie ihm ein Bier bestellt und überreicht haben, bekommen Sie wichtige Informationen. Sie warten nun, bis Doyle seinen Arm hebt und schnappen sich das auf der Theke liegende Handtuch. Fitzgerald erzählen Sie von Doyles

Behauptung, doch er bleibt stur. Eine Plauderei mit dem Bengel Marguire (vor der Kneipe) fördert etwas zutage, mit dem wir Fitz unter Druck setzen. Nach Anspielungen auf das Paket und den Edelstein verläßt er hastig das Zimmer. Sekunden später steht Marguire in der Tür und berichtet, daß Fitzgerald gerade einen Unfall hatte.

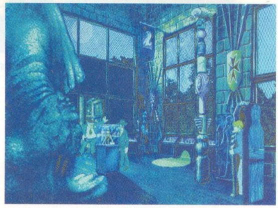
George rennt nach draußen und hört sich die Aussage des Jungen an. Den Schalter in der Plastikbox abbrechen. Im Pub bestellt Stobbard ein Bier. Leider ist die Pumpe defekt, und McLeary braucht einen Elektriker. George zeigt ihm Khans Visitenkarte und tritt hinter die Bar. Zur Reparatur der Spüle benutzen Sie den Draht. Nun geht es in den Keller, wo die Falltür nach draußen mit dem Hebel gelockert wird. Der Raum ist dann hell erleuchtet. Man nimmt den Edelstein an sich und dreht den Wasserhahn auf. Befeuchten Sie das Handtuch, und steigen Sie den Trampelpfad östlich der Kneipe hinauf. Dem Bauern erzählen wir von Fitzgeralds Mißgeschick, worauf er uns allein läßt. Klettern Sie den Heuhaufen empor, und stecken Sie das Werkzeug in den Mauerriß. Nun kann man hinüberklettern. Die Ziege wird man los, indem man sich auf dem Weg zur Leiter umrennen läßt, dann aber sofort auf den Pflug links im Bild klickt. Krabbeln Sie in die Ausgrabungsstätte hinab, und nehmen Sie etwas Gips aus dem Sack. Eine nähere Untersuchung der Steinstatue läßt diese umkippen. Den entstandenen Abdruck im Sand füllen wir mit Gips und schütten das Wasser aus dem Handtuch darauf. Sollte das Tuch getrocknet sein, müssen Sie nochmal in den Keller. Den fertigen Abdruck hebt Stobbard aus dem Sand, steckt es in die Löcher der alten Tür und macht eine atemberaubende Entdeckung.

Zurück in Paris

Nico wird abermals ausgefragt. Zeigen Sie ihr den Edelstein, und suchen Sie das Polizeirevier auf. Dort erkundigen wir uns nach Marquets derzeitigem Standort. Begeben Sie sich zum Krankenhaus, wo Sie an der Rezeption Informationen über Marquet und Krankenschwester Grendel bekommen. Zeigen Sie Ihre Visitenkarte. Im linken Flur begegnen wir dem Hausmeister. Mit ihm unterhält sich George über die Bohnermaschine und rupft den Stecker um die Ecke heraus. Nachdem Sam den Stecker wieder in die Buchse gesteckt hat, öffnet man die Tür neben dem Bohnergerät. Schnappen Sie sich den Doktorkittel. Am Eingang sprechen Sie die beiden Ärzte an. Wir bekommen ein Blutdruckmeßgerät und werden auf die Intensivstation (rechter Gang) geschickt.



Mit dieser Stellung ist auch das Schachpuzzle gelöst.

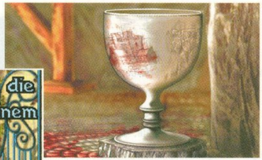


Die gute Tat des Tages: Mit dem Totempfahl verhindern Sie den Diebstahl im Museum.

Hier werden Grendels Anweisungen befolgt. Eric Sopmash sagt, daß jemand seinen Blutdruck messen soll. Geben Sie Benoir das Meßgerät, und schicken Sie ihn zu Eric. Nun stiefelt Doc Stobbard nach Osten und spricht mit der Wache vor der Tür. Danach betritt er



Mit der Hilfe von Nico locken Sie den Maler von seinem Eimer weg.



Der Kelch ermöglicht es, die Schrift der Ausgrabungen zu entziffern.

Marquets Zimmer und fragt ihn aus. Nach einem unerfreulichen Zwischenfall besucht man Professor Lobineau im Museum. Er wird über alle Themen ausgehorcht. Öffnen Sie das Fenster mit dem Hebel in dem Moment, wo die Wache beschäftigt ist. Wir schlüpfen in den Sarkophag. Den geplanten Einbruch von Flap und Guido verhindert George, indem er dem Totempfahl einen Stoß versetzt.

In den Katakomben

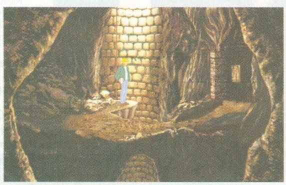
Nach einer Unterredung in Nicos Appartement sucht George den »Montfaucon«-Platz auf. Dort spricht er mit dem Jongleur und versucht sich selbst als Artist. Halten Sie ein Schwätzchen mit dem Polizisten und zeigen ihm die Clownsnase. Zurück beim Artisten versucht Stobbard noch einmal sein Glück – mit der roten Nase im Gesicht. Straßenkünstler und Gendarm verziehen sich daraufhin. Nun den Kanaldeckel öffnen und hinabsteigen. Dort untersuchen Sie den rechten Torbogen und reißen die Wand mit Hilfe des Werkzeugs ein. Den freigelegten Hebel bewegen wir mit dem Kran – dabei geht die ganze Wand zu Bruch. Im folgenden Raum beobachtet George durch den Felsspalt die Verschwörung der Möchtegerntempler und wartet, bis sie verschwunden sind (ein zweites Mal in den Spalt blicken). Wir gehen die Treppe hinab und stellen das Dreibein auf den Sockel. Nachdem der Diamant daran befestigt wurde, geht es zum Museum. Dort gibt Ihnen Lobineau den Tip, nach Spanien zu reisen.

Schachpartie in Spanien

Vor der Villa muß George einen Weg hinein finden. Benutzen Sie das Blutdruckmeßgerät mit dem Gartenschlauch am Fenster. Der Gärtner ist somit abgelenkt. Im Gebäude nehmen wir den nördlichen Weg zum Hinterausgang, wo ein paar Hunde jegliches Weiterkommen verhindern. Beim Eingang verstecken Sie sich geschickt hinter der Ritterrüstung. Ist der Gärtner weg, geht Stobbard über die Treppe zur Gräfin hinauf. Diese fragen Sie vollständig aus und suchen das Templergebäude im hinteren Gartenteil auf. Dort schiebt man die Bibel beiseite und legt somit ein Schachbrett frei. George weist die Gräfin darauf hin, die den Gärtner Lopez umgehend die Figuren holen läßt. Im folgenden Puzzle stellt man in der mittleren Reihe den Läufer ganz nach oben, den Springer in die Mitte und den König darunter (siehe Bildschirmfoto auf Seite 89).

Die Statue in Syrien

Die Spur führt nach Syrien, wo wir uns mit den Touristen Arto und Nejo unterhalten. Steigen Sie die Treppe im östlichen Teil des Platzes empor und zeigen dem Syrier das Streichholzbriefchen, um in den Club Alamut eingelassen zu werden. Dort redet George mit Ultar und versucht, die Toilette zu betreten – sie ist abgeschlossen. Also redet man mit Ultar darüber. Auf dem Marktplatz bieten wir Nejo den roten Jonglierball an und bejahen seine Frage. Um dem Kebapverkäufer die Klobürste zu stehlen, sagen wir unseren erlernten arabischen Satz. Nach der vielsagenden Reaktion des Verkäufers sucht man Nejo auf, der man die Bürste aushändigt. Im Club überreichen Sie dem Inhaber das verlorene Stück und betreten die Toilette. Mit dem Schlüssel von der Theke öffnen wir die Handtuchbox und nehmen das »Endlostuch« heraus. Auf dem Marktplatz streichelt man die Katze und drückt auf die Rufglocke. Die auf dem Boden liegende Statue wird mit dem Taschentuch gefärbt und zusammengefügt. Nach Vorzeigen der Statue finden Sie mit dem Touristen Duane einen glücklichen Käufer. Zurück im Club zeigt man Ultar das Foto und überredet ihn, zum Bulls Head zu fahren. Der Jeep auf dem Marktplatz wird mit dem Handtuch repariert.



Es werde Licht – wenn Sie den Spiegel dabei haben.

Wiedersehen mit dem Clown

Am Bulls Head brechen Sie einen Zweig ab und befestigen das andere Teil des Handtuchs daran. Mit dieser Kombination ist es George ein Leichtes, über den rechten Felsspalt nach unten zu kommen. In der Mulde im Fels steckt ein Ring (Riß mehrmals anschauen), der in Stobbards Inventar wandert. In der Höhle durchsucht man den verhungerten Klausner. Nachdem sich der Eingang hinter Ihnen geschlossen hat, betrachten Sie Statue und Steinkarte genauer (die Reihenfolge ist wichtig). Mit dem erscheinenden Khan stiefeln wir zurück ins Freie und beantworten seine Fragen wahrheitsgemäß. Als Ihnen der Clown gutmütig die Hand entgegenstreckt, benutzt George den Scherzartikel und springt todesmutig von der Klippe.

Der Schlüsselfälscher

Im Appartement betrachten Sie die Schriftrolle und klicken alle Symbole an. Nun geht es zur »Montfaucon«-Kirche. Den dortigen Priester fragen wir vollständig aus und zeigen ihm den Kelch. Bitten Sie den Mann, den Becher zu polieren. Betrachten Sie währenddessen die Statue, und setzen Sie Klausners Linse in das Fernrohr des Steinritters ein. Schauen Sie hindurch und holen den blank polierten Kelch vom Pater ab. Wir quetschen den Priester noch einmal aus und begutachten das Grab mit den Bibelversen in der hinteren Ecke. Im Museum befragt man Lobineau über Baphomet und die Templer. Er verrät uns den Standort der hiesigen Baphomet-Ausgrabung. George begibt sich daraufhin sofort zur »Site de Baphomet«.

Dort unterhält er sich mit dem Maler und zeigt ihm das Foto. Über die Treppen gelangt George zur eigentlichen Ausgrabung. Der Wächter hat einiges zu erzählen. Versuchen Sie, den rechten Waschraum zu betreten – er ist abgeschlossen. Sprechen Sie die Wache auf den Schlüssel an und schließen die Toilette auf. George betrachtet das Waschbecken genauer und steckt die Seife ein. In diese drückt man den Schlüssel. Den entstandenen Abdruck füllt unser Held mit Gips aus und läßt am Waschbecken noch etwas Wasser darüberlaufen. Mit dem Gipsschlüssel suchen wir den Maler auf. Beim Versuch, den Schlüssel in den Farbeimer zu tauchen, kommt Ihnen der Mann in die Quere. Um ihn von seinem Arbeitsplatz wegzulocken, ruft man mit dem Telefon im Keller bei Nico an. Nachdem sie von unserer mißlichen Lage weiß, holen wir den Maler an den Apparat. Während er sich unterhält, taucht man den Schlüssel in den Eimer. In der Toilette werden die beiden Türöffner ausgetauscht und der falsche Schlüssel der Wache zurückgegeben. Um den Störenfried von der Tür wegzulocken, rufen Sie ein zweites Mal bei Nico an und lassen den Wachmann den Maler ans Telefon holen.

Während seiner Abwesenheit verschwinden wir mit dem Schlüssel durch die linke Tür. Im nächsten Raum schaut George sich die Baphomet-Statue und das verzerrte Mosaik an. Um es genau betrachten zu können, wird der Kelch auf den Schwerpunkt des Musters gestellt. Nach einer weiteren Unterredung mit Nico (bei ihr) gehen wir wieder auf Reisen.

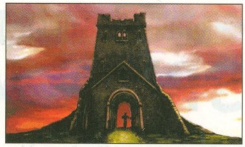
Zurück in Spanien

Im Zimmer der Gräfin stellt Stobbard den Kelch auf den Kaminsims und befragt die Dame über alle Themen. Im Garten wird Lopez ebenfalls ausgequetscht. Nun sprechen wir nochmals die alte Lady an. Bringen Sie der Gräfin die Bibel. Nun läuft man wieder ins Mausoleum, wo das Öltuch am Fensteröffner (langer Stab) festgebunden und an einer der Altarkerzen entzündet wird. Mit dem brennenden Stab entfachen Sie ein Feuer an der großen Kerze an der Decke und nehmen den Steinschlüssel. Zeigen Sie ihn der Gräfin. Lopez erzählt uns etwas von einem versiegelten Brunnen. Die erforderliche Wünschelrute erhalten Sie vom zweiten Haselnußbaum hinter dem Haus (links im Bild). Zeigen Sie Lopez die zusammengestellte Rute. In der folgenden Zwischensequenz stöbern Stobbard und der Gärtner den Brunnen auf. Unser Held klettert hinab. Dort untersucht er die steinerne Löwentür und klickt nach dem Geräusch schleunigst auf den Ausgang. Nach dem Zusammenbrechen der Türe kraxeln wir nach oben und sprechen Lopez auf eine Taschenlampe an. Aus dem kleinen Nebenraum im Haus holt sich Stobbard den Handspiegel und begibt sich wieder nach unten. Den Spiegel einfach mit dem Sonnenlicht benutzen. Öffnen Sie den rechten Durchgang. Nach einer weiteren Zwischensequenz machen sich Nico und George auf den Weg nach Schottland.

Die Zugfahrt durch Schottland

Fragen Sie Nico und die alte Dame aus. Bevor George das Abteil verlassen kann, betritt der Schaffner die Kabine. In der folgenden Zwischensequenz verrät sich der verkleidete Khan mit seiner Fahrkarte. George verläßt das Abteil und läuft nach links, wo er Guido begegnet. Also ist Vorsicht geboten.

Unauffällig gehen wir wieder in unsere Kabine zurück, die leer ist. Im Nachbarabteil sprechen Sie den Trinker auf Nico und Guido an. Sie öffnen das Fenster und klettern flink auf das Zugdach. Von dort laufen wir nach rechts zur einer Leiter und krabbeln hinab. Stobbard gerät in eine Schießerei, bei der Khan verwundet wird. Bevor der Schütze auch auf Sie zielen kann, ziehen Sie an der Reißleine neben dem Eingang. Fragen Sie den sterbenden Khan über Bulls Head aus. Nun ist die Fahrt vorbei.



Der Spuk ist vorbei. Viel Spaß beim Abspann.

Das große Finale

Nach Betreten des Turms durchsuchen wir mehrmals das Geröll. Dies fördert eine Tonpfeife, eine Münze und einen Füllfederhalter zutage. Drehen Sie am Hebel des hinteren Schleifsteins, und nehmen Sie ihn zusammen mit den beiden Zahnrädern. Die Füllerkappe steckt man in den Rachen der steinernen Dämonfigur und verkleidet das Untier mit den Zahnrädern und der roten Nase als Clown. Nach Bearbeiten der Statue mit dem Hebel, springt die Tür auf. Im folgenden Raum begutachten Sie das Schießpulver und lauschen an der nächsten Tür. In einer Zwischensequenz werden Sie Zeuge der sagenhaften Verschwörung von Baphomet. Auf der Flucht treffen wir Guido. Bevor er sein Messer zücken kann, schnappt sich unser Held die Fackel und wirft sie auf das Schießpulver. Nach der Explosion ist es geschafft: Das Böse ist besiegt, und George Stobbard zu einem echten Helden herangewachsen. (mk)

KOMPLETTLÖSUNG: DEADLY GAMES – TEIL 1

SPIEL MIT DEM FEUER

Im Gegensatz zum Vorgänger bietet »Jagged Alliance: Deadly Games« fest vorgegebene Missionen. Wir haben für Sie die 33 Szenarios der mitgelieferten Kampagne gelöst.



Hoppla, Ihr Lieblingssöldner in »Deadly Games« ist auf eine Mine gehüpft, und sein Kollege, der Scharfschütze, hat keine Munition mehr. Ihre Laune wird angesichts des rückläufigen Kontostands immer mieser, und Eigenbrötler Fidel hat soeben gekündigt. Bei Problemen dieser Art hilft unsere Komplettlösung von Söldnerchef Martin Deppe, seines Zeichens Ex-Obergefreiter bei der »starken Truppe« (»Wir sind da«).

Aus der Söldnerfibel

Engagieren Sie auf jeden Fall acht Teammitglieder. Darunter sollte ein guter Mechaniker sein, am besten Specky, der einzig und allein zum Reparieren der Ausrüstung im Camp eingesetzt wird. Des weiteren braucht man einen guten Mediziner für die Missionen und einen fürs Camp (Fox oder Needle). Beide können im Wechsel eingesetzt werden; gibt es keine Patienten zu versorgen, dürfen durchaus auch mal beide an den Einsätzen teilnehmen – vielleicht nicht gerade in vorderster Linie. Ein Sprengstoffexperte lohnt sich erst in späteren Missionen, wenn es Fallen zu entschärfen gibt. Denn alle Söldner sind in der Lage, Sprengsätze zu legen. Die restlichen Mitglieder müssen hauptsächlich kämpfen – achten Sie hier vor allem auf Treffgenauigkeit, Beweglichkeit, Lebenspunkte und Erfahrungsstufe. Wer eine gute Ausrüstung mitbringt, ist um so willkommener. Leisten Sie sich zwei teure Söldner (etwa Fidel und Ivan) und füllen mit billigen auf (zum Beispiel Gary oder Grunty). Manche bieten ein besonders gutes Preis/Leistungsverhältnis, beispielsweise Scope. Feuern Sie ein schlechteres Mitglied, und ersetzen Sie es durch ein besseres, sobald Sie es sich finanziell leisten können. Dabei ist zu beachten, dem Entlassungskandidaten vorher sämtliche Ausrüstung abzunehmen. Außerdem sollte er an mehreren Missionen aktiv beteiligt gewesen sein, sonst meckert er, was sich auf die Teamstimmung niederschlägt.

Geld macht glücklich

Zum Geld: Hier herrscht ein ständiger Engpaß! Sie können es sich kaum leisten, auch nur einen Einsatz zu vermasseln und die Prämie nicht zu bekommen. Sammeln Sie Bargeld im Gelände stets auf, und verkaufen Sie überzählige Ausrüstung, wann immer es möglich ist. Selbst für Munition, schwächere Waffen und kleinere Taschenwesten bekommen Sie noch gutes Geld. Erhöhen Sie beim Ankauf Mickys Angebot von sich aus um 100 Dollar, wenn Sie die Gegenstände unbedingt haben wollen (etwa Compound Tubes). Dinge, die jetzt vielleicht noch nicht gebraucht werden, sind später äußerst wichtig (M16-Munition, Medizinkoffer ...). Halten Sie Ihre Ausrüstung in Schuß! Ihr Mechaniker sollte ständig irgend etwas reparieren – was nützt die beste Waffe, wenn sie Ladehemmung hat? Besonders die Schutzwesten werden abgenutzt. Im Feldeinsatz ist es selbstverständlich, vor Rundenende seine Söldner in die Knie gehen zu lassen. Versuchen Sie das »überschlagende Vorrücken«: Während die vorderen Kämpfer in Stellung bleiben, ziehen die hinteren nach und lassen sich vor den Sichernden nieder – diese rücken nächste Runde wieder vor. So haben Sie notfalls auch einige Aktionspunkte für einen »Interrupt« übrig. Vor allem in Gebäuden ist das wichtig, da hier Gegner oft überraschend in nächster Nähe auftauchen.

Nun aber zu den ersten 15 Missionen der Sir-Tech-Kampagne, in der nächsten Ausgabe folgen die restlichen. Hinter der Missionsnummer geben wir jeweils Geldprämie und maximale Rundenzahl an, so daß Sie besser planen können. Alle Missionen wurden mit normalem Schwierigkeitsgrad und normalem Aktionspunktekonto gespielt. Haben Sie etwas anderes eingestellt, können Zahl und Güte der Gegner variieren. Übrigens zeigt die farbige Unterlegung der Rundenzahl links-oben am Bildschirm an, wann eine Mission erfüllt wurde – sie wechselt von Rot auf Grün. Ebenso meldet sich ein Söldner, und die Musik ändert sich.

Die ersten 15 Missionen

Mission 1: 5000$, 13 Runden

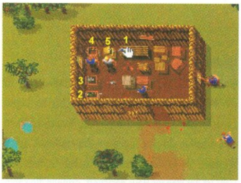
Es geht recht einfach los – zum Warmspielen sollen Sie sämtliche Gegner im Gebiet beseitigen. Diese sind zu viert; zwei befinden sich westlich des Gebäudes (1), die anderen beiden östlich (2). Teilen Sie Ihre Gruppe entsprechend auf. Versuchen Sie, ohne Verletzungen aus dieser Mission zu kommen. Die beiden Kisten (3) im Gebäude enthalten je eine Taschenweste.



1. Mission: Warmspielen ist angesagt.

Mission 2: 7000$, 15 Runden

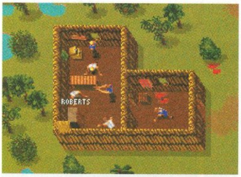
Gestohlene Blaupausen sollen wiederbeschafft werden. Arbeiten Sie sich von der Startposition aus in Richtung Haus vor. Ihre Söldner meiden den Feldweg und nutzen die Deckung, die das Waldstück westlich von ihnen bietet. Sie dürfen keinesfalls direkt am Fenster vorbeilaufen, solange noch mit Gegnern zu rechnen ist – dies gilt auch für spätere Missionen. Während einige



2. Mission: Unkomplizierte Blaupausen-Aquierierung.

der Kämpfer Feuerschutz geben, wagen sich ein oder zwei Kollegen durch die Tür ins Haus. Die Blaupausen sind an der Stelle (1). Die restlichen Kisten enthalten eine Vier-Taschenweste (2), Verbandszeug (3), 45er-Munition (4) und Bargeld (5460$).

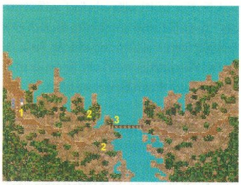
Mission 3: 10 000$, 10 Runden



3. Mission: Man soll Jeff Roberts ausschalten, aber die anderen Zivilisten verschonen.

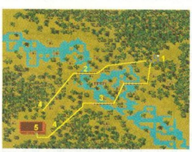
Ihr nächstes Ziel ist beweglich: Jeff Roberts soll beseitigt werden. Er versteckt sich im Hinterzimmer des Gebäudes, zusammen mit anderen Zivilisten, die Sie keinesfalls antasten sollten – sonst gibt es Punkteabzug. Steuern Sie die Holzhütte an, indem sich Ihre Truppe von Deckung zu Deckung schleicht. Sind die Leibwächter draußen beseitigt, dringen zwei Söldner ins Gebäude ein und kümmern sich um den (unbewaffneten) Roberts. Die Kiste im Hinterzimmer ist leer.

Mission 4: 9000$, 15 Runden



4. Mission: Eine Brücke ist zu sprengen.

Eine Brücke ist zu zerstören. Die benötigten Sprengsätze findet man an der Startposition (1), sie müssen also nicht mitgebracht werden. Vorsicht, die ersten Verteidiger stehen bereits weit vor Ihrem Zielobjekt! Sind alle Feinde auf Ihrer Flußseite eliminiert, sollten Sie an der Position (2) Stellung beziehen, um den Söldner mit dem Sprengstoff zu decken. Dieser muß ein Brückenteil über (!) dem Wasser sprengen, also zwei Schritte auf den Steg laufen. Achten Sie darauf, daß er noch das Weite suchen kann, nachdem der Zünder eingestellt ist – notfalls wird die längere Zündzeit gewählt. Sind noch Gegner am Leben, können diese vor der Sprengung beseitigt werden, um die Punktewertung zu verbessern und Gegenstände einzusammeln.



5. Mission: Auf der Pirsch nach den falschen Blüten.

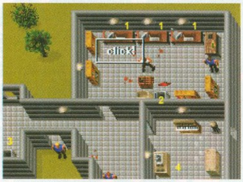
Mission 5: 12 000$, 20 Runden

Hier müssen wir Falschgeld finden, das in der Hütte im Südwesten liegen soll. Wir teilen unseren Trupp sofort bei (1) in zwei Gruppen auf. Erstere nimmt den Weg über die Brücke (2), die zweite überquert den Fluß bei (3). Bedenken Sie, daß man auf einer Brücke ein leichtes Ziel ist – also dort kein Kaffeekränzchen abhalten, sondern in einem Zug überwinden und

in Deckung gehen. Nach erfolgreichem Flußübergang arbeiten sich die zwei Teams beiderseits des Wegs nach (4) vor und sichern dort die Umgebung der Hütte. Stürmen Sie diese, und die Blüten gehören Ihnen.

Mission 6: 8000$, 20 Runden

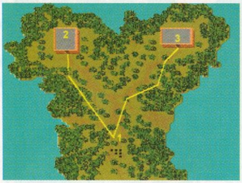
Fotosafari ist angesagt – eine Computeranlage soll geknipst werden. Packen Sie also die Kamera ein und bewegen Ihre Mannen (und Frauen) auf das Gebäude zu, wo zuerst die Gegner außerhalb beseitigt werden. Dann durch den südlichen Eingang ins Haus stürmen. Die Rechner befinden sich im nordöstlichen Raum bei (1). Es ist egal, welchen der Computer Sie fotografieren, also einfach auf einen beliebigen mit der Kamera zielen, als wäre sie eine Waffe (Abdrücken nicht vergessen ...). Die Kisten bei (2) enthalten einen Werkzeugkasten und eine Betäubungsgranate, bei (3) kann eine für Dschungelmissionen wichtige Tarnausrüstung, bei (4) eine Ölflasche gefunden werden.



6. Mission: Fotosafari im Feindgebäude.

Mission 7: 10 000$, 20 Runden

Der Sohn Ihres Auftraggebers, Anderson junior, ist entführt worden – finden Sie ihn! Der junge Mann wird im Hinterzimmer des linken Gebäudes festgehalten (2). Teilen Sie Ihr Team gleich zu Beginn bei (1): Der größere Trupp bewegt sich auf die linke Hütte zu, während der zweite das rechte Häuschen (3) ansteuert.

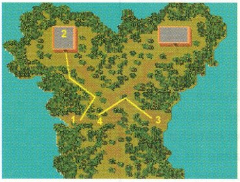


7. Mission: Machen Sie den Aufenthaltsort einer Geisel ausfindig.

Räumen Sie gründlich mit Ihrem Gegner auf, und achten Sie darauf, daß Sohnemann nichts passiert: Er spielt in der nächsten Mission noch eine Rolle. Auch wenn genug Zeit zur Verfügung steht, kann man Anderson bei diesem Einsatz nicht retten (sprich: mitnehmen) – Herr Papa traut uns (noch) nicht.

Mission 8: 12 000$, 20 Runden

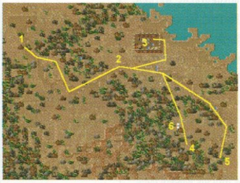
Wie in der vorherigen Mission erwähnt, muß Anderson nun befreit und zu einer der beiden Startpositionen, also (1) oder (3), eskortiert werden. Man zieht mit der linken Truppe wieder zu Andersons Gefängnis (2), während die rechte Gruppe bei (4) Stellung bezieht. Ist die Geisel befreit, wird er (durch Anklicken und Vorgabe eines Ziels) in Etappen zum Punkt (1) geschickt. Bewegen Sie ihn sehr vorsichtig, keinesfalls dürfen Gegner auf ihn schießen. Die Befreier bleiben in seiner Nähe und halten Sichtkontakt zu ihm, damit er nicht auf dumme Gedanken kommt. Ihr Trupp bei (4) sichert den Rückzug, von Süden her greifen nämlich weitere Entführer an.



8. Mission: Andersons Befreiung ist nicht ganz unkompliziert.

Mission 9: 9000$, 20 Runden

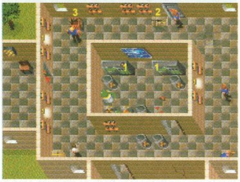
Ein kniffliger Auftrag: Dem Agenten »Blue Moon« ist eine Mappe mit Geheimunterlagen zu übergeben, und überleben soll er diesen Transfer auch noch. Das Problem ist nur, daß dieser nicht gerade sehr entgegenkommend ist – im Gegenteil, er läuft eher davon. Von (1) aus kümmern Sie sich zunächst um die feindlichen Pistolenhelden im Grenzgebiet – Vorsicht walten lassen, und die Deckung (Felsen, Kakteen) gut nutzen. Allerdings sollte einer der Söldner – besser zwei – sich rechtzeitig auf die Suche nach dem Agenten machen. Über (2) laufen diese Richtung (4) und (5). Auf der Karte ist »Blue Moon« bei (6) aufgestöbert worden; er könnte aber auch an einer anderen Stelle im Südosten zu finden sein. In der Hütte (2) liegt ein Helm; die Kisten enthalten Minen.



9. Mission: Fußspuren im Sand können auf den Doppelagenten hinweisen.

Mission 10: 14 000$, 20 Runden

Ein weiter Sprengauftrag – zwei Kontrollanlagen für ein Nuklearprogramm sind in die Luft zu jagen. Zunächst aber heißt es, an die Geräte heranzukommen. Man arbeitet sich zur südlichen Maueröffnung durch. Vorsicht, einige der Bösewichter haben Granaten bei sich! Ist der Weg ins Haus gesichert, dringen die Kämpfer durch die südliche Tür zügig ein. Ein Söldner deckt von Süden diesen Eingang, um eventuelle Verfolger abzuhalten. Der Kontrollraum befindet sich in der Mitte des Gebäudekomplexes und wird von einem weiteren Gegner bewacht. Zu sprengen sind die beiden Anlagen bei (1). Vor allem von Osten her ist mit neuen Feinden zu rechnen, also auch hier die Tür sichern, während die Sprengsätze gelegt werden. Halten Sie ausreichend Abstand, da durch die Explosion Giftgas freigesetzt wird. Die Kiste bei (2) sollte unbedingt geöffnet werden – sie enthält einen Granatwerfer, der nach einer Reparatur überaus nützlich sein wird. Am Punkt (3) liegt ein Minendetektor in der Truhe, für den wir schon in der nächsten Mission Verwendung haben.

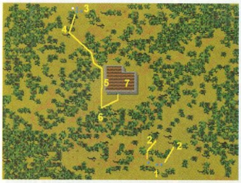


10. Mission: Hier gibt es einen Granatwerfer zu finden.

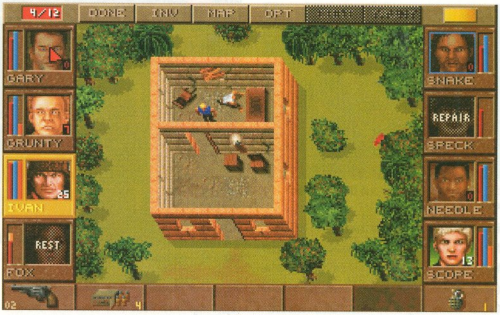
Mission 11: 8000$, 14 Runden

Dieser Auftrag steht unter dem Motto »Wenig Zeit und viele Minen«. Ziel ist es, die geheimen Daten eines Computers zu übertragen – auch Söldner gehen augenscheinlich mit der Zeit. Nehmen Sie unbedingt den Minendetektor aus der vorherigen Mission mit. Sollte sich noch ein Sprengsatz in Ihrem Inventar befinden, stecken Sie auch diesen ein. Gestartet wird an den Positionen (1) und (3). Achten Sie darauf, ob der Sprengsatz und der Detektor sich bei einem der Teammitglieder im Norden befinden. Ist das nicht der Fall, sollte mit »R« neu gestartet werden – Sie wissen jetzt, welche Kämpen im Norden sind, und geben einem von ihnen die besagten Objekte. Der Trupp im Süden bezieht bei (2) Position und sichert nach Norden ab. Beschäftigen Sie hier Ihre Gegner, um diese vom Haus abzulenken. Halten Sie Ihre Leute auseinander, falls jemand eine Mine »findet«. Je weiter es auf das Gebäude zugeht, desto weniger vermint ist das Gelände.

Der Trupp im Norden hat den weiteren Weg. Während der Boden mit dem Detektor abgesucht wird, kommt es bereits zu ersten Feindkontakten. Den »Minensu-



11. Mission: Unter Zeitdruck müssen Sie hier durch Minenfelder vorrücken.

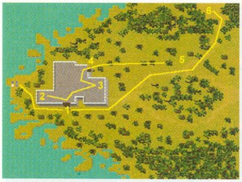


Befreundeten Zivilisten kann man durch Anklicken ein Bewegungsziel vorgeben.

cher« von (4) aus decken. Steuern Sie das Haus von Nordwesten aus an. Wenn Sie den Sprengssatz dabei haben, können Sie die Wand bei (5) sprengen und durch diese Öffnung ins Gebäude gelangen. Der Computer ist rechts im Haus (7). Er muß berührt werden, es reicht nicht aus, ihn nur zu sehen. Haben Sie keinen Sprengstoff, wird es schwierig. Da die Haustür verschlossen ist, kann diese nur mit Handgranaten geöffnet werden (funktioniert selten) oder mit dem passenden Schlüssel. Davon gibt es gleich zwei, sie sind im Besitz der Gegner Lawford und Currie. Der Zugang zum Haus sollte von (6) aus gedeckt werden. Noch ein Wort zu den Minen: Haben Sie keinen Detektor oder ist die Zeit zu knapp, nach den Sprengfallen zu suchen, sollten Sie nach jedem Zug speichern. Da die Minen immer an gleicher Stelle liegen, können Sie sich so ihre Lage merken und die entsprechenden Stellen meiden.

Mission 12: 12 000$, 18 Runden

Retten Sie den einzigen Überlebenden eines Angriffs auf eine Forschungsanlage. Zwar ist bei der Missionsbeschreibung von weiteren Entkommenen die Rede, tatsächlich hat aber nur Hartwell die Attacke überstanden. Er muß lebend die Evakuierungszone (6) erreichen. Der Beschuß des Hauses hat eine Bresche bei (1) geschlagen, durch die zwei der Söldner ins Gebäude eindringen, während die übrigen zunächst an der Südostecke des Bauwerks bleiben. Der Wissenschaftler befindet sich im Raum (2), wo auch eine Compound Tube zur Verbesserung einer Panzerweste herumliegt. Im Nordosten des Hauses lauert ein Angreifer, der nach seinem Ableben eine Weste übrigläßt. Ihr Schützling sollte mit einem der beiden Söldner bei (1)



12. Mission: Retten Sie den Überlebenden eines Überfalls.

ins Freie treten, während der zweite bei (3) noch das Metallteil aufnimmt (dient zum Upgraden der meisten Waffen!). Er steuert anschließend die zweite Bresche (4) an. Achtung, direkt dahinter lauert ein weiterer Gegner – vorher möglichst die neue Panzerweste überziehen. Südlich des Komplexes und östlich (im Wald) warten ebenfalls Widersacher. Halten Sie den Forscher in der Nähe Ihrer Leute und arbeiten Sie sich Richtung Osten vor. Der letzte Gegner befindet sich bei (5). Hat er sein Leben ausgehaucht und ist Hartwell außer Reichweite seiner Verfolger, kann letzterer getrost alleine den Rest des Fußpfades nach (6) bestreiten. Halten Sie einen Ihrer Leute in Sichtkontakt, oder geben Sie Hartwell einen längerfristigen Bewegungsbefehl bis ganz zur Zielzone.

Mission 13: 15 000$, 12 Runden

Dieser Auftrag ist mit nur einem Söldner zu erledigen. Allerdings sollte er sehr schnell sein (hoher Wert bei Agility). Nutzen Sie die Gelegenheit, alle anderen Teammitglieder rasten oder trainieren zu lassen; vielleicht hat auch der Arzt einiges zu tun. Der Einzelkämpfer muß ein Gebäude (2) nach Geheimmaterial



13. Mission: Vor Erfüllung der Mission darf kein einziger Schuß fallen.

durchsuchen und alles von Wert mitnehmen. Der Haken bei der Sache: Sobald die Gegenseite ihn sichtet, vernichtet sie die Unterlagen! Während in näherer Umgebung des Hauses keine Feinde anzutreffen sind, ballen sie sich bei (1). Schlagen Sie daher einen großen Bogen um diese Stelle und achten Sie darauf, daß Ihr Schützling immer Felsen oder Bäume als Deckung ausnutzt. Meiden Sie vor allen Dingen das Betreten von Glatteis: Der Aufprall (und der Fluch) nach einem

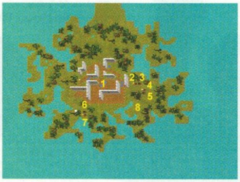


Vorsicht innerhalb von Häusern: Gegner können urplötzlich auftauchen.

Ausrutscher ist meilenweit zu hören. Das gesuchte Objekt liegt in der Hütte im hinteren Raum und wird einfach eingesteckt. Es steht Ihnen natürlich frei, bei ausreichender Restzeit noch ein paar Gegner aufzumischen. Sollten Sie mit mehreren Söldnern losgezogen sein, können diese nun auch noch Praxiserfahrung sammeln – es darf sich nur niemand blicken lassen, bevor das Geheimmaterial gesichert ist.

Mission 14: 7000$, 10 Runden

Erinnern Sie sich noch an den armen Wissenschaftler aus der vorletzten Mission, dem man sein schönes Labor kaputt gemacht hat? Nun ist der Zeitpunkt gekommen, sich dafür an den Schuldigen zu rächen. Man sollte die sechs Gegner möglichst schnell erledigen, da noch einige nette Gegenstände in Kisten zu finden sind. Der Granatwerfer aus Mission 10 leistet besonders hier wertvolle Dienste, nehmen Sie ihn also mit. Die Bösewichte sammeln sich an der Stelle (1) fast vollzählig. Ist der Söldner mit dem Granatwerfer genau nördlich davon in Stellung, kann er hervorragend mehrere Ziele mit einem Schuß niederstrecken. Die Ausgänge der Anlage sollten anschließend überwacht werden, zunächst nur nördlich und westlich – früher oder später werden so alle Gegner vor den Visieren Ihrer Kämpfer auftauchen. Rechtzeitig die Kisten (2) bis (7) ansteuern. Diese enthalten eine Compound Tube (2), einen Werkzeugkoffer (3), ein Minensuchgerät (4), eine Ölflasche (5), etwas Munition (6) und Handgranaten (7). Ölkanister liegen außerdem herum (8). Da einer

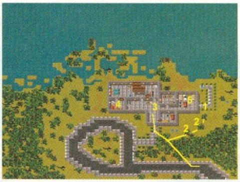


14. Mission: Sturm auf das Übungsgelände der Schurken.

der Schurken einen Stoffetzen mit sich herumtrug, kann Ihr Camp-Mechaniker vor der nächsten Mission mit Hilfe desselben, etwas Öl und dem Benzin schon fast einen schönen Molotow-Cocktail zusammenbauen – es fehlt nur noch ein Glasbehälter.

Mission 15: 13 000$, 8 Runden

Bei einem Raubüberfall auf eine Botschaft wurden die Kronjuwelen einer befreundeten Macht entwendet. Raten Sie mal, wer diese wieder herbeischaffen darf. Glücklicherweise erreichen Ihre Leute den Einsatzort gerade noch rechtzeitig, um die Täter in flagranti zu erwischen, während sie das Gebäude durch den Ost-



15. Mission: Ihre Söldner helfen einer befreundeten Macht.

ausgang (1) verlassen wollen. Lassen Sie zwei oder drei Söldner bei (2) Stellung beziehen, um die Gangster abzufangen. Collins trägt die Kassette mit den Juwelen, konzentrieren Sie sich also auf ihn. Der Rest der Mannschaft gelangt durch die südliche Tür in die Botschaft und durchkämmt diese. Neben einer Taschenweste bei (3) ist im südwestlichen Raum (4) ein Verbandskasten und bei (5) ein Ölfläschchen zu finden. Collins (der mit den Juwelen) läßt nach seinem Ableben auch eine ansehnliche Menge Bargeld fallen. Speichern Sie den Spielstand, bevor einer der Söldner diese an sich nimmt. Einige Ihrer Kämpfer (etwa Snake) haben es nach Missionsende nämlich furchtbar eilig, mit dem Geld abzuhauen. So eine kurzfristige Kündigung sollten Sie sich nicht bieten lassen ...

Nächste Ausgabe folgen die Szenarios 16 bis 33. (la)

KOMPLETTLÖSUNG: DEATHKEEP, TEIL 2

ZU BESUCH BEIM NECROMANCER

Mit unserem zweiten und letzten Teil der Deathkeep-Lösung ist es bald geschafft. Es liegen nur noch zwölf Levels vor Ihnen.

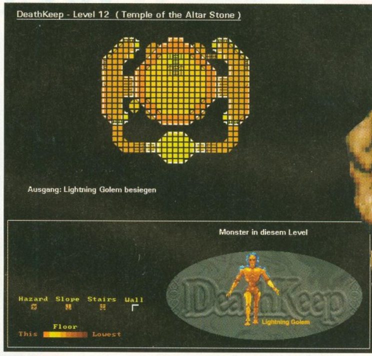
In der letzten Ausgabe haben wir Sie mit Jürgen Strohs Komplettlösung bis zum elften Level begleitet. Nun geht es an den Endspurt. Zum Glück sind die restlichen Dungeons nicht mehr allzu hart. Falls Ihnen die Monsterhatz aber dennoch den letzten Nerv raubt, greifen Sie doch auf die Hex-Tips der letzten Ausgabe zurück.

Level 12: Temple of the Altar Stone

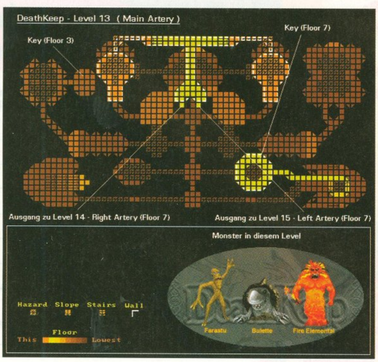
Das fängt ja schon mal gut an: Wenn Sie hier den dritten Orb benutzen, folgt eine Zwischensequenz. Anschließend steht Ihnen ein »Lightning Golem« gegenüber, der bezwungen werden muß.
In diesem Level finden Sie allerhand praktische Utensilien. Ansonsten bietet er aber keine Besonderheiten.

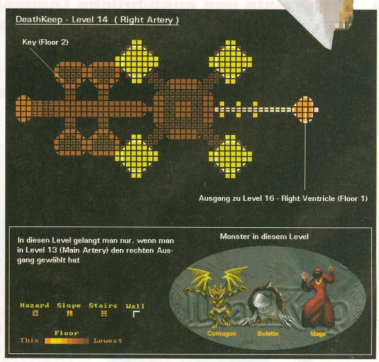
Level 13: Main Artery

Ohne Schutz wird der Fußboden schon bald zu Ihrem ärgsten Gegner - mit jedem Schritt verlieren Sie kostbare Hitpoints. Also schafft man dem Abhilfe: Kämpfen Sie sich zunächst nach Süden durch und biegen dann ab nach Westen. Dort laufen Sie die Schräge hoch und teleportieren sich in den winzigen Raum gegenüber. Wieder die Schräge hinauf und den Gang entlang gestiefelt, bis Sie einen weiteren Raum betreten. Auf Floor 7 finden Sie dort die dringend benötigten Stiefel und einen Schlüssel. Nun nehmen wir uns die anderen Zimmer vor. Im Ruheraum auf Floor 3 schnappen Sie sich einen weiteren Schlüssel. Damit lassen sich die beiden verschlossenen Türen öffnen. Erklimmen Sie nun eine der Schrägen, und springen Sie auf die andere Seite. Mit dem Fahrstuhl gelangt man schließlich auf Floor 8. Hier befinden sich zwei Ausgänge, die jeweils zur rechten (Level 14) oder linken Arterie (Level 15) führen.









DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

CHEFREDAKTEUR
Boris Schneider (bs); verantwortlich für den redaktionellen Teil

REDAKTION
Jörg Langer (la), Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Alex Folkers (af), Michael Schnelle (mic), Magnus Kalkuhl (mk)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

REDAKTIONSASSISTENZ
Karin Spath

LAYOUT
Journalsatz GmbH

GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz: Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376, Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege, PLZ-Gebiet 0-5, Jens Klüver, Tel. (0 56 51) 92 93-95

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Straße 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74523 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

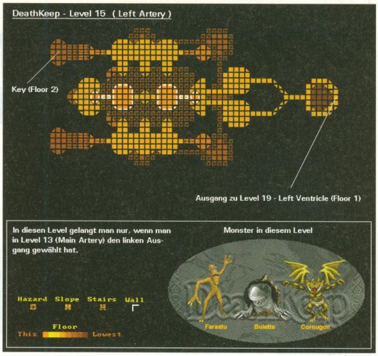
Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

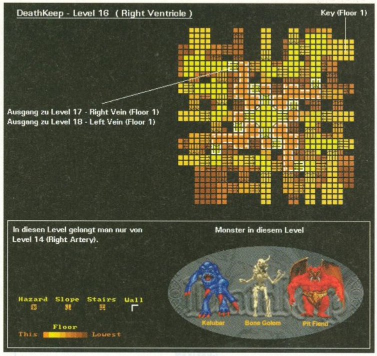
Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich





Level 14: Right Artery

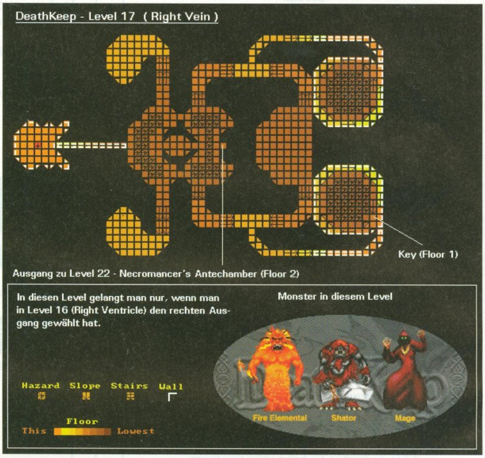
Im nordwestlichen Raum auf Floor 2 liegt ein Schlüssel, der sofort eingesteckt wird. Im östlichen Raum läßt ein Blick nach unten den Ausgang schon recht nahe erscheinen. Noch ist es aber nicht soweit. Lassen Sie sich erst einmal hinunterfallen, und betreten Sie den Teleporter im linken Raum. Dieser befördert Ihren Helden direkt zum Portal, das zu Level 19 führt.

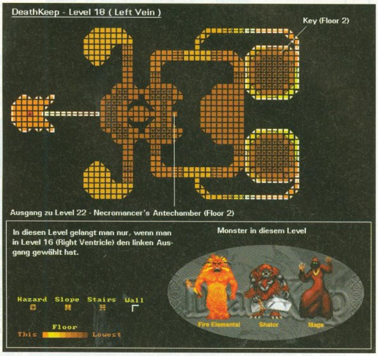
Level 15: Left Artery

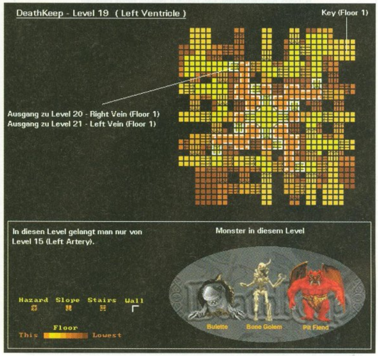
Gegen die Magier nutzt keine Zauberei, sondern nur der Stab oder das Schwert. Den Schlüssel, der Ihnen den Ausgang öffnet, finden Sie auf Floor 7 in dem rautenförmigen Raum im Südosten. Der Ausgang führt zu Level 16.

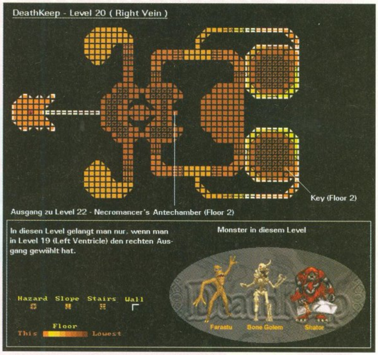
Level 16 + 19: Right and left Ventricle

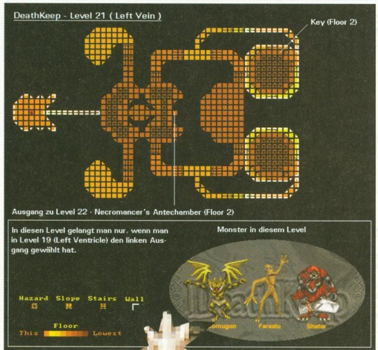
Da hier die Karten fast identisch sind und auch die Gegenstände an der gleichen Stelle gefunden werden, gilt die Karte für beide Levels. Den Schlüssel bekom-











men Sie auf Floor 1 im Nordosten. Der Ausgang liegt ebenfalls auf Floor 1, und zwar im Norden. Bei den beiden Portalen bleibt es Ihnen überlassen, welchen Weg Sie wählen. Durch das linke Ventricle gelangt man zur linken (18), durch das rechte zur rechten (17) Vein.

Level 17: Right Vein

Bis auf ein paar neue Gegner gibt es keine Besonderheiten. Der Schlüssel ist im nordöstlichen Raum auf Floor 2.

Level 18: Left Vein

In diesem Dungeon dürfte es keine besonderen Probleme geben. Nur vor den »Flame Strikes« sollten Sie sich in acht nehmen. Den Schlüssel im südöstlichen Raum auf Floor 2 nehmen Sie natürlich mit. Auf dieser Etage liegt auch das Portal.

Level 20 + 21: Right and Left Vein

Bis auf die Gegner unterscheiden sich diese Levels nicht von den Levels 17 und 18.

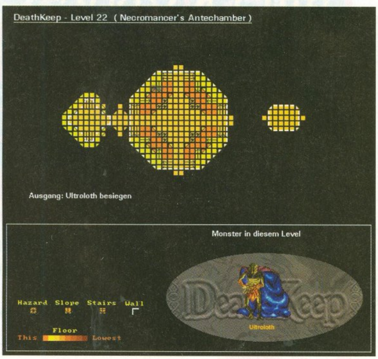
Level 22: Necromancer's Antechamber

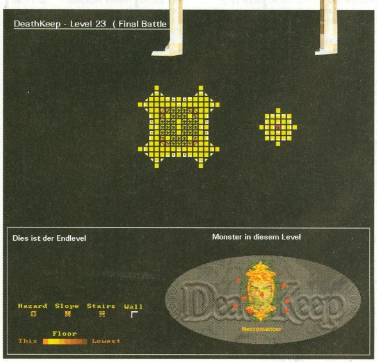
Wer möchte, kann erst einmal den restlichen Dungeon erforschen. Der Ultroloth dürfte relativ leicht zu besiegen sein. Ansonsten gibt er hier keine bemerkenswerten Ereignisse.

Level 23: Final Battle

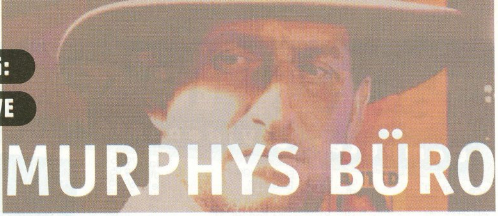
Bevor es zum Endgegner geht, sollten die besten Waffen oder der Zauberstab Lightning Bolt bereit sein. Mit etwas Glück und guter Rüstung muß der Necromancer schon bald klein beigeben. (mk)







KOMPLETTLÖSUNG:
THE PANDORA DIRECTIVE



MURPHYS BÜRO

Überall wimmelt es von Mutanten, UFO-Stories und Hightechanlagen. Dennoch hat Privatschnüffler Tex gute Aussichten, seinen Job zu erledigen – lesen Sie doch einfach weiter.

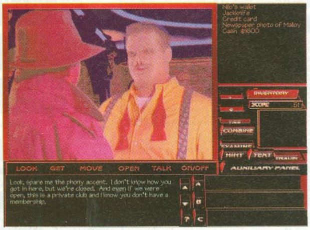
Tex Murphys Abenteuer sind nicht frei von Hindernissen. Christian Giegerich hat deshalb diese Komplettlösung für den »Entertainment Level« erspielt. Gleich am ersten Tag ist unser Held voll im Streß. Sie befinden sich im Flur Ihrer Wohnung. Im Büro (linke Tür) schnappt man sich das Jackknife von der Kommode und untersucht Fitzpatricks Visitenkarte im Inventar. Tex verläßt das Office anschließend durch die Eingangstür. Auf der Straße sprechen Sie Chelsee an (mögliche Antwortlösung: A, B, A, C, A, B, A) und laden sie zum Essen ein. In der Lobby des Ritz Hotels müssen nun die 2100-Dollar Schulden bei Nilo beglichen werden. Danach frischen wir sein Gedächtnis mit weiteren 100 Mäusen auf, zeigen ihm Thomas Malloys Foto und befragen ihn über dessen Decknamen (Tyson Matthews). Daraufhin erhält man den Hinweis, sich in Appartement A umzusehen. Über das Treppenhaus steigen Sie nun einen Stock nach oben und versuchen vergeblich, die Tür zu öffnen. Wieder bei Nilo weigern wir uns, noch mehr Geld zu zahlen (Antworten: B, B) und erkundigen uns nach dem Zimmercode (4827). Nach Betreten des Zimmers wird Tex überraschend vom »Black Arrow Killer« niedergeschlagen.



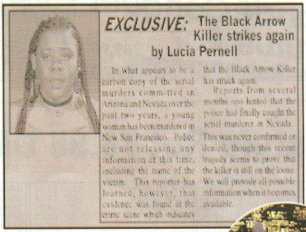
Tag 1: Auch Detektive brauchen Liebe. Laden Sie Ihre Bekannte Chelsee zum Essen ein.

Tag 2

Mit brummendem Schädel erwacht Tex auf dem Boden von Malloys Appartement. Der auf dem Bett liegende Schal wird eingesteckt und unter die Lupe genommen.



Tag 2: Kaum haben Sie sich ins »Flamingo« eingeschlichen, werden Sie auch schon wieder herausgeworfen.



EXCLUSIVE: The Black Arrow Killer strikes again
by Lucia Pernell

In what appears to be a carbon copy of the serial murders committed in Arizona and Nevada over the past two years, a young woman has been murdered in New San Francisco. Police are not releasing any information at this time, including the name of the victim. This reporter has learned, however, that evidence was found at the crime scene which indicates that the Black Arrow Killer has struck again. Reports from several months ago hinted that the police had finally caught the serial murderer in Nevada. This was never confirmed or denied, though this recent tragedy seems to prove that the killer is still on the loose. We will provide all possible information when it becomes available.

Tag 3: Lesen Sie sich den »Black Arrow«-Artikel genau durch.

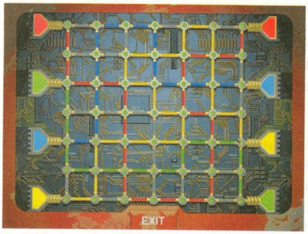
Verlassen Sie nun das Ritz Hotel und suchen Rook in seinem Pawnshop auf. Um die Streiterei zu schlichten, zahlt ihm Tex nach einer Unterhaltung (C, A, C, A, A, A, B, C) seine Schulden ($300) zurück. Danach lassen Sie Rook einen Blick auf das Zeitungsfoto von Malloy werfen. Im Brew & Stew zeigen Sie Louie ebenfalls die Fotografie und den Schal, worauf er etwas von einer jungen Blondine erzählt. Als Murphy nachhakt, erfährt Tex ihren Namen (Emily). Nun ist es an der Zeit, den Coit Tower (über das Gartentor zwischen »Fuchsia Flamingo« und »Golden Gate Hotel« zu erreichen) aufzusuchen und dort mit Clint ein paar Takte zu reden (C, B, C). Clint wird außerdem über Emily, Gus Leach und dessen Schlüssel ausgefragt. Letzterer wandert in Ihre Taschen.

Vor dem »Electronic Shop« findet Tex Nilos Geldbeutel. In der Gasse hinter dem Ritz schließen Sie mit dem Schlüssel die Hintertür des Fuchsian Flamingo auf und reden mit Leach (A, C, C, A) – leider schmeißt er Sie raus. Da hilft nur eins: Tex sucht Chelsee (San-Francisco-Karte) in ihrem Appartement auf und überredet sie zum Dinner im Flamingo (A, C, B, B, C). Nach der Zwischensequenz wird das Gespräch mit (A, C, B, A) fortgesetzt. Schließlich treffen Sie auf Emily.

Tag 3

Am nächsten Morgen setzt Tex die Notizfetzen, die er am letzten Abend von Emily bekommen hat, wieder zusammen, indem er sie im Inventar betrachtet. Wurde die Notiz richtig zusammengelegt, suchen wir ein weiteres Mal Rook auf und informieren uns über den Fremden (Stalker) und Clint. Im Polizeirevier trifft Tex seinen alten Freund Mac (B, A, C, B), zeigt ihm die zusammengestellte Notiz und fragt ihn über den Black Arrow Killer aus. Zurück ins Brew & Stew. Louie antworten Sie mit A, B, B, A. Quetschen Sie ihn über den Black Arrow Killer, den »Bay City Mirror« und Stalker aus. Daraufhin erhält man den Hinweis, Rook nach einer Bay City Mirror-Ausgabe mit einem Artikel über den Killer zu fragen. Dieser schickt uns in die Gasse hinter dem Laden. Aus der Mülltonne neben dem Abflußrohr nimmt Tex die Zeitung und liest sich jeden Artikel durch. Nun lassen wir uns von Rook etwas über Lucia Pernell erzählen und bekommen ihre Karte zugesteckt. Nach Anschauen der Visitenkarte rufen Sie die Dame mit dem VidPhone (Tex' Büro) an (C, A, B, A) und vereinbaren ein Treffen. Es folgt eine lange Zwischensequenz, danach wird das VidPhone abgehört und Rustys Funhouse aufgesucht. Beim Betrachten der Eingangstür stellen wir fest, daß sie mit einem »Cop-Lock« gesichert ist. Also quetschen Sie Mac unter anderem über Rustys Funhouse, die NSA und Sandra Collins aus. Wieder beim Funhouse muß das Cop-Lock geknackt werden: Ziel ist es, vier Verbindungen von links nach rechts zu schaffen, wobei sich jedoch die Strecken nicht überschneiden dürfen (siehe Bildschirmfoto). Im Laden stöbern Sie hinter der Theke am Boden einen Hebel auf,





Tag 3: Mit dieser Einstellung überwinden Sie erfolgreich das »Cop Lock«.

der einen Geheimraum öffnet. Dort untersuchen wir den Fotokopierer genauer. Zurück in seinem Büro ruft Tex Lucia an und befragt sie über Sandra, Autotech und die NSA. Daraufhin erscheint Sandras Wohnung auf der San-Francisco-Karte. Hier durchstöbert Tex das Zimmer und stößt im Nachttisch auf einen Brief, der natürlich gelesen wird. Die Autotech Security Card (auf dem Boden links neben dem Schminktisch) wandert ebenfalls ins Inventar.

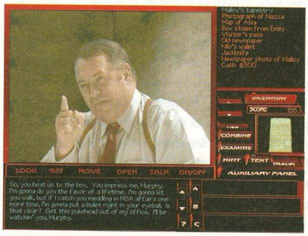
Nächster Stop ist Rusties Dach, das Sie über die Leiter im Geheimzimmer des Fun Houses erreichen. Die Jacke des Killers (über dem Kühler) wird durchsucht. Die gefundenen Fotofetzen fügen wir auf die übliche Weise zusammen. Die Adresse des Hauses kann jedoch (noch) nicht entziffert werden. Hierzu muß sich Tex der modernen Technik bedienen: Im Electronic Shop schaut er sich nach kurzem Gespräch (A, C, A, C) und der Rückzahlung seiner Schulden sämtliche Waren an. Schließlich ersteht Murphy beim Inhaber den Photo Analyzer (linke Theke), kombiniert ihn mit der Fotografie des Hauses und zoomt die Adresse von Autotech (auf der Haustür eingraviert) heran.

Der Komplex kann dank Sandras Security Card betreten werden. In der Lobby schnappen Sie sich die Haarbürste von der Fußmatte östlich des Eingangs und schauen das Panel neben der Rezeption an. Von der Stahltür in der Nähe der Sessel entfernt Tex den Bindfaden und bindet ihn an die Haarbürste, um eine Angel zu basteln. Die Glastür des Schalters ist flugs geöffnet und das Clipboard mit Hilfe der Angel ebenso schnell herbeigezogen. Vor dem Aschenbecher links des Schalters finden wir eine Besucherzugangskarte. Letztere sowie das Clipboard untersuchen. Nun wird das Zahlenschloß an der nördlichen Tür mit Hilfe der Keycard und des Codes (8338) entriegelt. Einen Raum weiter betritt Tex das Büro von Dag Horton (nordwestlich des Eingangs). Dort nimmt er den Padlock-Schlüssel vom Buchregal (mit der Shift-Taste auf die Zehenspitzen stellen), schiebt das dicke Buch auf dem Schreibtisch beiseite und nimmt die Notizen von Gary Lee an sich. Dieser hält sich in der Gasse hinter dem Golden Gate Hotel auf. Sprechen Sie ihn an (A, A, B, C, A) und besorgen Sie ihm etwas Scotch. Den erhalten Sie, wenn Sie durch die Lieferantentür des »Slice O Heaven« stolzieren und am Ende des folgenden Ganges eine Kiste bewegen. Unter dem Karton ist das edle Getränk. Nun wieder zu Gary zurück (Antwort A) und nach Übergabe des Whiskeys die Themen Gary Lee, Crazy Gary, Dag Horton, das Zeitungsfoto von Malloy und Malloys Schlüssel ansprechen. Letzeren bekommen Sie. Hiermit kann Tex auf Rustys Dach den Wasserturm aufschließen und darin das Spähgerät zu benutzen. Er wird daraufhin Zeuge eines neuen Zuschlags des Black Arrow Killers. Um diesen nach der Zwischensequenz endlich dingfest zu machen, rennen wir zum Pawnshop, wo Rook uns rät, sich auf den Dächern des Viertels näher umzusehen. Also auf zu Rusties Dach.

Oben angekommen sieht man den Killer auf sein Fluchtgefährt warten. Achtung: Jeder Fehler endet hier tödlich. Sobald der Gauner in die andere Richtung schaut, rennt Murphy über die Treppe zur Wand und duckt sich mit der Strg-Taste. Ist dies geschafft, spähen wir mit der Shift-Taste etwas aus unserem Versteck heraus. Wenn der Schurke gerade auf seine Uhr schaut, rennen Sie auf ihn zu. Nach der folgenden Schlägerei kann auch dieser Tag zu den Akten gelegt werden.

Tag 4

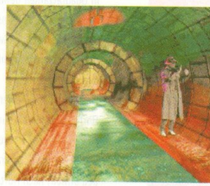
Beantworten Sie Lucies Anruf, und fragen Sie im Flamingo Emily nach ihrer Box, dem Paper Wrapper und Malloy. Zeigen Sie ihr außerdem das Zeitungsfoto. Nach dem Gespräch können wir uns mit Gus unterhalten, der mit den gleichen Fragen bombardiert wird. Verlassen Sie den Laden durch die Hintertür. Schauen Sie am Laternenmast empor und betrachten den darauf flatternden Wrapper. Um ihn sich zu angeln, nimmt man die Antenne aus der Mülltonne neben der Hintertür zu Hilfe. Den Wrapper betrachten Sie und benutzen ihn mit dem Photo Analyzer. Mit dessen Hilfe findet Tex links unten eine »PB Meter Number«. Auf Rustys Dach steckt man das Tracking Device ein und untersucht es. Auf der Straße gebraucht Tex das Gerät, um vom Peilsignal geleitet in die Kanalisation zu gelangen. Dort hält man sich links und sucht die folgende rechte Wand nach einem losen Stein ab. Nach dessen Untersuchung setzt man seinen Weg fort und biegt an der Kreuzung, an der sich drei Wege schneiden, nach rechts ab. Dort öffnen wir die linke Kiste und nehmen den Meißel heraus. Mit diesem Werkzeug können Sie nun den Stein lösen und die dahinter versteckte Box an sich nehmen. Es folgt ein kleines Puzzle: Ziel ist es, die linken Kugeln mit den rechten zu vertauschen (Tex selbst gibt nähere Anweisungen). Sollte Ihnen diese Sequenz zu schwer sein, tippen Sie zum Überspringen 438 ein.



Tag 4: Eine falsche Antwort und Sie sind tot.

Wieder auf der Straße, wird die Kiste untersucht. Das ACME Warenhaus betreten wir mit Malloys Schlüssel. Öffnen Sie die Truhe gegenüber des Eingangs, und nehmen Sie das Holzbein. Die Holzkiste untersuchen. Nun den Kasten rechts von der Eingangstür öffnen. Mit dem Schalter aktiviert man den Kran und fährt ihn mit »down« herab. Tex verankert Kran und Kiste mit Hilfe des Holzbeins und fährt den Kran wieder nach oben. Schnappen Sie sich die unter dem Hindernis liegende Karte, und öffnen Sie das hölzerne Paket. Die darin liegende »Tapestry« von Malloy und das »Nazca Foto« wandern ins Inventar.

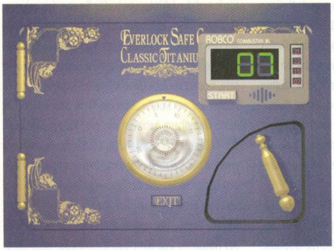
Im Polizeirevier stellen Sie fest, daß MacMalden außer Haus ist und reisen zurück in Ihr Büro. Nach der folgenden Zwischensequenz geben Sie ihrem Gegenüber die Antworten C, A, C, A, B, A, C, B, A und händigen ihm die Box aus. Wieder in seinem Büro, macht Tex die Bekanntschaft mit Regan Matsen, die sich ebenfalls für den Kasten interessiert. Jetzt kann das Polizeirevier aufgesucht und Malden angetroffen werden. Ihn fragen wir nach dem PB Meter, worauf er die Adresse von Malloys Unterkunft verrät. Sofort macht sich Tex zum »Garden House« auf. Die alte Lady an der Tür überlistet man mit den Antworten B, C, B, A, A, B. In Malloys Zimmer lesen Sie das Puzzlebuch. Anschließend das Schreibtischverdeck öffnen und die Zugangskarte und das »Cosmic Connection« Heft einstecken. In der großen Schreibtischschublade findet Murphy einen Briefumschlag, der eine CD enthält. Schnappen Sie sich die Jeans vom Stuhl und durchsuchen diese. Der letzte Halt für heute gilt dem Warenhaus,


Tag 4: Mit dem Peilgerät stoßen Sie auf eine heiße Spur.

wo man nach einem gekonnten Einbruch den verdutzten Malloy überrascht.

Tag 5

Tex hört die Nachrichten auf dem VidPhone ab und liest das Fax (auf dem Aktenschrank). Nun fliegt man zum »Waterfront Warehouse«, wo zunächst Flugplan (Boden) und Item #186 Scrap untersucht werden. Schieben Sie die Paletten nordwestlich des Eingangs beiseite, um den Safe freizulegen. Um ihn zu öffnen,



Tag 5: Der Safe ist leicht geknackt.

kaufen wir uns im Electronic Shop das »Battery Pack« und den »Robco ComBuster«. Letzteren befestigt man am Tresor. Das Rad drehen Sie solange, bis alle vier Ziffern der Kombination ermittelt sind. Die Reihenfolge steht auf Malloys Karte – die Einstellungen wurden in Quadratzahlen gewandelt. Drehen Sie nun das Rad nach rechts bis zur Einstellung 22, dann nach links bis 31, rechts zur 15 und wieder links zur 7. Aus dem geöffneten Tresor entnimmt Tex den »Containment Scrap« und den Schlüssel.

Wieder im Polizeirevier, fragen Sie MacMalden über die Horton/NSA-Verbindung aus und betreten das Leichenschauhaus (Morgue). Dort stibitzt Tex das Skalpell vom Tisch und durchkramt die Kartei »G – I« (mit Skalpell öffnen) nach Hortons Unterlagen. Geldbeutel und Schlüssel wandern ins Inventar. Jetzt statten Sie Hortons Büro bei Autotech einen Besuch ab. Hier den linken Aktenschrank mit Hortons Schlüssel öffnen. Dem darin liegenden Umschlag entnehmen Sie den NSA-Schlüssel und die Papiere. Nach einem Blick auf die erbeuteten Gegenstände sortieren Sie die Papiere und betrachten danach beide Stapel. In Hortons Geldbeutel finden Sie eine Security Card, deren Code Sie sich notieren sollten. Im Flur betrachten wir die Tür des Evidence Room und benutzen die Keycard am Sicherheitsschloß (Code: 773348). Sie treten ein und schließen Spind B17 mit dem NSA-Schlüssel auf. Schnappen Sie sich die zweite Box, und wenden Sie sich der Scan-Maschine in der Ecke zu. Haben Sie die Knöpfe vor Augen, drücken Sie OPEN, legen den Kasten in den Scanner und geben den Code (1091) ein. Die entmagnetisierte Kiste kann nun eingesteckt werden. Von der Lobby aus verlassen wir Autotech mit der Reisefunktion. Im Garden House öffnen Sie mit Hilfe des Schlüssels aus dem Safe den Wandschrank und nehmen Malloys Koffer vom oberen Regal herab. Im Inneren findet Tex ein Notizbuch und ein Foto und untersucht beide im Inventar.

Im eigenen Büro lesen Sie Regans Notiz durch und vereinbaren über das VidPhone einen Termin mit ihr in der »Imperial Lounge«. Dort wartet Regan bereits auf Sie und übergibt ihnen die dritte Box. Zurück im Büro erhält Tex eine Nachricht von Lucie und meldet sich bei ihr. Befragen Sie die Reporterin über die »Anagrams«, und nehmen Sie nach Beendigung des Gesprächs Regans Anruf entgegen (B, A). Jetzt setzen Sie sich noch einmal mit Fitzpatrick in Verbindung und quetschen ihn über die Initialen, Archie Ellis, Regans Box und dem Project Blueprint aus. Der letzte Anruf gilt dem geheimnisvollen Archie Ellis (C, B), nochmals anrufen und mit A, A, A antworten. Nun besucht Tex die Cosmic Connection und läßt sich Archie etwas über das Pandora Device erzählen. Mit Pernells Schlüssel in der Tasche stiefeln wir zu Autotech, um im Evidence Room den Spind E36 zu plündern. Die erhaltene Euphoria Disc schnappt man sich und entmagnetisiert sie im Scanner. Im Büro versucht Tex, Lucie zu erreichen, die jedoch zur Zeit nicht am Arbeitsplatz ist. Kombinieren Sie Regans Box mit der Tapestry, und untersuchen Sie die Kiste genauer. Um diese zu öffnen, muß das Muster so verschoben werden, daß es dem auf der Tapestry gleicht. Die gefundenen Pins und das Device #2 werden eingesteckt. Die Pins auf die zweite Box anwenden. Hinzukombiniert werden noch Asienkarte und Flugplan, dann beginnt ein neues Puzzle. Hier den Flugplan ablesen, auf die Asienkarte umsetzen und mit den Pins auf der Schachtel übertragen. Auf der Box muß eine Strecke von Süden nach Norden mit zwei Löchern gefunden werden. Sind fast alle Pins gesetzt, erscheint für den letzten Pin ein weiteres Loch, das den Behälter aufschnellen läßt. Zum Überspringen des Puzzles einfach Code 380 eingeben. Der geöffneten Kiste entnimmt Tex den Slide und zeigt ihn Archie. Den Studenten fragen Sie außerdem über Roswell und die Roswell Security Clearance aus. Im Büro wird Fitzpatrick angerufen und über die Power Cell, Roswell, die Security Clearance und den Pandora Device interviewt. Nehmen Sie nun den Anruf von Regan entgegen.



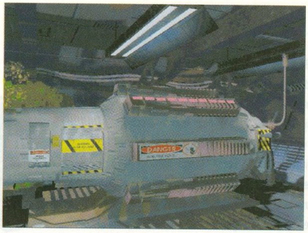
Tag 6: Knifflig, knifflig. Nach Eingabe des Paßwortes (»ALPHA«) müssen Sie diese Linie auf dem Panelschirm malen.

Tag 6

Auch heute steht ein Besuch bei Autotech an. Dort öffnen wir im Evidence Room Spind E13 und nehmen das NSA-Abzeichen. Jetzt steht einer Besichtigung des Roswell Komplexes (Nordamerika Karte) nichts mehr im Wege. Nach dem Betreten des Wachhauses öffnet Murphy den rechten Spind und greift den am Boden liegenden Schlüssel. Im Nachtschrank finden Sie eine Keycard und eine Streichholzschachtel. Das kleine »Notfallbuch« auf dem Stuhl stecken Sie ebenfalls ein. Der auf der unteren Matratze liegende Zettel wird gelesen. Durch die Hintertür gelangt man in den Hof, wo die Schaufel eingesteckt und einer der Schuppen mit dem Schlüssel geöffnet wird. Hier nehmen wir die Taschenlampe und den Werkzeugkasten. Aus letzterem schnappt man sich die Zange. Am großen stählernen Gebäude betrachten wir das Warnschild und das Lesegerät an der Tür. Mit der Keycard kommen wir ins Innere des Gebäudes, wo die Lasersperren beseitigt werden müssen: Am Panel an der Wand geben Sie »ALPHA« ein und müssen dann die neun Sektoren mit insgesamt vier Zügen durchqueren (siehe Bildschirmfoto). Ist dies geschafft, wuseln Sie sich durch die blauen Barrieren hindurch und holen das Kabel von der Wand. Wieder im Hof, drückt man eine der Kisten vom Turm weg und legt einen Haken frei. Das frisch »erstandene« Kabel wird mit der Zange bearbeitet und zwischen Tower und Haken gespannt. Wird nun der Schalter neben der Hintertür umgelegt, ertönt eine Sirene und der Bunker im Wachhaus ist entriegelt. Dort schieben Sie eine Bodenplatte beiseite und stibitzen sich eine Stange aus der freigelegten Dynamitkiste. Im Hinterhof greift sich Tex von der Kiste neben dem Schuppen die Sicherung und verbindet sie mit dem Sprengstoff. Dazu werden noch die Streichhölzer hingelegt. Die brennende Dynamitstange wird vor der Panzertür im Stahlgebäude plaziert. Nun macht Tex, daß er aus dem Gebäude herauskommt. Nach der Explosion betreten wir den Underworld-Komplex.

Tag 7

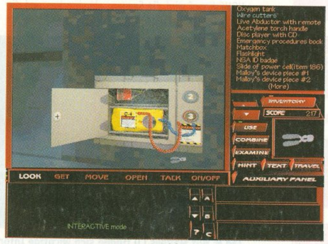
Betrachten Sie die »Dorm«-Tür im Westen, und öffnen Sie diese mit der Schaufel. Nach der Zwischensequenz heben Sie die CD vom Boden auf und begeben sich in das nordöstliche Zimmer, wo bei den Betten die Schränke durchsucht und ein Disc Player und die Containment Unit genommen werden. Nun die CD mit dem Disc Player und dem Containment Scap mit der C-Unit kombinieren. Im Generatorraum (im Norden) schauen Sie sich den Generator an. In der Küche der Mess Hall öffnen Sie einen der oberen Schränke und greifen sich den Topf. Auch der Eispickel im Eisfach des linken Kühlschrankes wandert ins Inventar. In Abstellkammer 104 schnappen wir uns die Welding Torch und bearbeiten das aufgestellte Faß mit dem Eispickel; das herausfließende Benzin wird mit dem Topf aufgefangen. Im Abstellraum 102 findet man einige Spark Plugs und einen Plastikkoffer mit einer Acetylene Torch (mitnehmen). Wieder in der Mess Hall, stellen Sie den Topf auf den rechten Herd und schalten ihn ein. Nach einigen Sekunden wird er wieder ausgemacht und das Benzin ins Inventar zurückbefördert. Füllen Sie den Tank des Generators mit Benzin auf. Bewegen Sie den großen Hebel am anderen Ende dreimal, und öffnen Sie die große und die kleine Klappe der Maschine. Im Inneren betätigt Tex den grünen Knopf, nimmt einen der Spark Plugs aus der Kiste heraus und steckt ihn in die kleine



Tag 7: Den Generator füllt Tankwart Tex Murphy erst einmal mit Benzin auf.

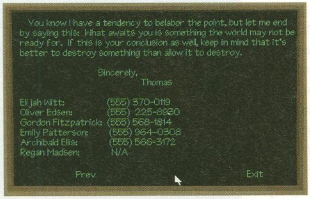
Klappe hinein. Per Knopfdruck springt der Generator an. Verlassen Sie den Raum, und warten Sie im Flur, bis die Motoren verstummen. Nun betritt Murphy das Zimmer abermals und trifft auf das Alien. Beseitigen Sie es mit der Containment Unit. Außerdem greifen wir uns den Seitenschneider (Kiste) und den Oxygentank mit. Aus der Record Hall holen Sie sich den Abductor vom Diskussions- und den Queue vom Billardtisch. An der östlichen Wand finden Sie einen Dartpfeil, den Sie mitnehmen. In den Schränken der Dorm stöbern wir etwas Klebeband auf. Den Queue kombinieren Sie mit dem Dart und dem Klebeband. Mit dem fertiggestellten Werkzeug geht es in den nördlichen Teil der Dormgänge, wo hinter einer defekten Tür ein ID Badge liegt. Dieses wird mit der gebastelten »Armverlängerung« herbeigezogen.

Nach Untersuchung der Karte fahren wir mit dem Aufzug in Level 2. Hier wird der nächste Lift samt Lesegerät neben dem Metallurgy Lab in Augenschein genommen. Der War Room kann mit dem eben gefundenen Badge betreten werden. Darin schnappen Sie sich die Abductor-Fernsteuerung unter dem Videogerät. Die Fernbedienung wird mit dem Battery Pack funktionstüchtig gemacht und mit dem Abductor benutzt. In der Record Hall (1. Stock) findet Tex eine Hantelstange, die den Ventilator im Raum nebenan außer Gefecht setzt. Nun las-



Tag 7: Nachdem Sie die Bombe bei sich haben, sollte sie schnellstens im »Toxic Waste Basket« entsorgt werden.

sen wir den Abductor in die Öffnung laufen. Im Schacht dreht Tex den Roboter zunächst um 180 Grad und sucht in der Nähe des Abschnitts J1-5 nach einem nach unten zeigenden Pfeil. Die Ventilatoren werden mit dem Hoverlift überwunden. In Level 2 tasten wir uns in Abschnitt J2-3 und folgen dem dortigen Tunnel in das »Lingustics Lab«. Dort stehlen Sie mit Hilfe der Klaue rechts die Keycard (Hoverlift benutzen, um auf das Panel zu schweben). Nun geht es zurück in den Schacht. Fahren Sie zu J2-12 und nehmen im dahinterliegenden Labor einen Schraubenzieher (neben dem umgestoßenen Sessel). Im Raum J2-8 greifen Sie sich die Schläuche von der Wand. Nach einem Klick auf den HOME-Knopf wird die Sequenz abgebrochen und die



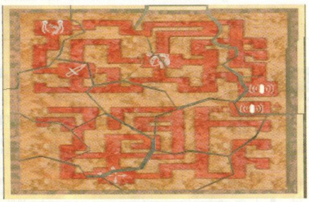
You know I have a tendency to belabor the point, but let me end by saying this: What awaits you is something the world may not be ready for. If this is your conclusion as well, keep in mind that it's better to destroy something than allow it to destroy.

Sincerely,
Thomas

Elijah Witt:	(555) 370-0119
Oliver Edsen:	(555) 225-8930
Gordon Fitzpatrick:	(555) 568-1814
Emily Patterson:	(555) 964-0308
Archibald Ellis:	(555) 566-3172
Regan Madsen:	N/A

Prev Exit

Tag 8: Auf Malloys CD finden sich wichtige Informationen.



Tag 9: Gemein: Nachdem wir diese Karte mühevoll zusammengesetzt haben, kann sie nicht mehr betrachtet werden.

Sachen ins Inventar befördert. Nun zum zweiten Aufzug in Level 2, der mit der Keycard geöffnet wird. Darin enttarnt Murphy den Kasten an der Wand als Bombe. Die Box ist dank des Schraubenziehers schnell geöffnet. Achtung: Gleich stehen Sie unter Zeitdruck. Nachdem die Wire Cutters zum Durchtrennen der Kabel verwendet wurden, hebt Tex die Bombe heraus und rennt mit ihr den Gang hinab zum BioLab, vor dem die Bombe im »Toxic Waste Basket« (erst öffnen) entsorgt wird. Nun zu Level drei fahren.

Dort betrachten wir die Abstellkammer 101-200 und nehmen im »Miscellaneous Room« den Acetylenetank (Regal) und den Striker (hängt an einer Kiste) mit. Mit den Schläuchen verbinden Sie den Oxygen- mit dem Acetylenetank, dazu kommen noch die Kombination aus Acetylene-Torch-Handle und Cutting Tip. Fügen Sie noch den Striker hinzu. Nun kann die Tür 101-200 aufgeschweißt werden. Am Computerterminal tippt Murphy den Code 7-A-C ein und muß versuchen, durch Verschieben das Item 186 zum Transfer Tunnel zu bringen. Zum Überspringen der Sequenz geben Sie während des Puzzles 540 ein. Öffnen Sie nach Lösen des Puzzles die Glastür, und nehmen Sie die Power Cell.





Tag 8

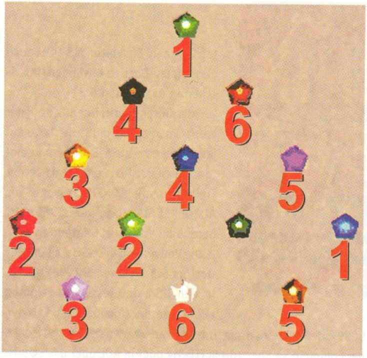
Tex hört sein VidPhone ab und ruft Lucie an. Das eintreffende Fax wird gelesen. Nun legen wir Malloys CD in unseren Laptop (Paßwort: MERGE THE FOUR RARE CASES TO SEE MAPS). Im Electronic Shop kauft Murphy den Robco Call Tracer, der daheim an das VidPhone gehängt wird. Nun folgt ein Anruf bei Elija Witt, bei dem Murphy seinen Gesprächspartner solange hinhalten muß, bis der Anruf zurückverfolgt wurde. Verwenden Sie hierzu die Antworten B, A, B, C, C, C, C, C. Witt verläßt seine Wohnung – wir können sorglos einbrechen.

Beim Betreten löst Tex einen Alarm aus. Schauen Sie sich das Alarm Panel an, und drücken Sie den Schalter, der unter der Deathmask (neben dem Buchregal) verborgen ist. Den zweiten Knopf finden Sie hinter dem Baum bei den Tischen. Schalter Nummer drei liegt über dem Kamin. Um ihn zu erreichen, benutzt man einen Bambusstab (Topf). Fahren Sie den Lift empor. Bewegen Sie die Pflanze auf der Kommode rechts neben dem Bett, und drücken Sie Knopf 5 – der Alarm stoppt. Aus der unteren Schublade des Schränkchens schnappt sich Tex das Scrapbook und liest es durch; auch das gefundene Foto wird betrachtet; die Notizen und die Pinzette aus der linken Kommode einstecken. Im Erdgeschoß untersucht man die Statue (links neben dem Kamin) und deren Bauchnabel. Der Baum rechts davon wird bewegt und ein weiterer Knopf gedrückt – das Feuer erlischt. Per Pinzette greift sich Tex das Päckchen aus dem Kamin und nimmt einen Schlüssel, der in den Statuen-Bauchnabel gesteckt wird. Überfliegen Sie die Schriftrolle neben dem Lift, und lösen Sie das Puzzle an der Statue mit Hilfe des Schriftstücks. Der Code zum Überspringen lautet 204. Schreiten Sie danach zum geöffneten Buchregal neben dem Eingang, und bringen Sie dort die vierte Box in Ihren Besitz. Das Kalenderbuch links neben dem Sofa wird untersucht.

Fahren Sie abermals mit dem Fahrstuhl nach oben. Angeln Sie sich nun mit Hilfe des Bambusstabes das Pergament (lesen) von der Wand über dem Alarmsystem. Nun macht man sich an das Öffnen der Box. Hier müssen Maya-Kalenderdaten in normale Kalendertage umgerechnet werden (Überspringungs-Code: 514). Aus der geöffneten Box entfernt Tex Device #3. Im Garden House finden wir ein Päckchen für Malloy auf dem Bett. In diesem sind ein Brief (lesen) und die letzte Box. Verbinden Sie nun das Onyx mit der Kiste, und puzzlen Sie nach näherer Betrachtung alle Teile in die Einkerbung hinein (Überspringungs-Code: 928). Die gefundene Device #4 verbinden Sie nacheinander mit D#3, D #2 und D#1. Anschließend das Item 186 hinzufügen. In Tex' Büro lauschen Sie Malloys letzter Nachricht. Nach der Zwischensequenz sollten Sie gut überlegen, wie Sie Megan antworten – das Spielende wird davon bestimmt.

Tag 9

Im Maya-Tempel angelangt, sucht Tex den Raum nach 14 Puzzleteilen ab (ebenfalls auf den Torbogen und unter die Bank schauen) und sieht sich den Altar in der Mitte an. Legen Sie die Stücke auf den Altar und puzzlen Sie die Karte zusammen (siehe Bildschirmfoto). Zum Drehen der Papyrusfetzen benutzt man die Cursortasten. Öffnen Sie nun die Tür hinter dem großen runden Stein, und biegen Sie im folgenden Labyrinth zuerst rechts, dann immer links ab, bis Sie ein Skelett erreichen. Betrachten Sie es, und entwenden Sie danach Pistole, Taschentuch, Laterne und Brille mit. Letzterer werden die Brillengläser entnommen. Aus der Pistole entfernen Sie die Kugeln und lassen aus der Laterne etwas Öl herausfließen. Nun dreht man sich um und wandert zunächst dreimal rechts, wo der Dolch aus der Ecke geschnappt wird. An der Kreuzung geht es wieder nach rechts, am Ende des folgenden Ganges abermals nach Osten. Immer wieder nach rechts abbiegend, findet Tex eine Steinschüssel (nehmen). Auf dem Rückweg (dreimal links, bei Kreuzung rechts, rechts, links, rechts, zwei mal links) erreicht Tex einen weiteren Toten, dem er den Schild abnimmt, die Kordel am Gewand mit dem zerbrochenen Brillenglas entfernt und somit den Speer einstecken kann. Nach einer Drehung um 180 Grad stiefeln wir nach rechts, rechts, links, rechts, links. Am Ende des folgenden Ganges geht es



Tag 9: Die Zahlen geben an, welche Steine in der »Bird Chamber« zusammengehören.

abermals links, worauf man wieder die Schlangenkammer erreicht. Verlassen Sie diese durch die Tür gegenüber, und wandern Sie nach links, rechts, rechts, links, links, rechts, rechts. Den »Blunt Hatchet« in Ihr Inventar zaubern und zur Kreuzung zurückkehren. Von dort aus laufen wir dreimal nach rechts und nehmen den Silberdolch. Nun halten Sie sich zweimal links, am Ende des Ganges biegen Sie nach rechts ab, dann nochmal rechts. Am nächsten Flurende betritt man über die östlichen Treppen die Bird Chamber.

Benutzen Sie hier den Blunt Hatchet mit dem Altar (immer die gleichen Töne finden). Die Reihenfolge sehen Sie auf dem Bildschirmfoto. Nach Bestehen der Sequenz öffnen Sie die Tür mit den Sternenmarkierungen. Im nächsten Labyrinth stiefelt Tex zunächst nach links und dann nach rechts den ganzen Flur hinunter. Nun geht es links, am Ende des nächsten Ganges nochmals links, dann rechts und links. Greifen Sie sich den Golddolch, drehen sich um und schreiten Sie nach rechts, zweimal links, dreimal rechts und wieder links. Im Wespenzimmer müssen die hiesigen Bewohner ausgeräuchert werden: Tränken Sie das Taschentuch mit Laternenöl, und befestigen Sie es an den Speer. Nachdem die Fackel angezündet wurde, benutzt man es mit dem Nest. Schauen Sie sich nun den Altar und die Wände an. Die Täfelchen vom Podest in der Ecke legen wir auf den Altar und ordnen die Häuptlinge in der richtigen Reihenfolge (Speer, Schild, Laterne) an.

Das Mondtor führt in ein weiteres Gangsystem. Bei der Kreuzung biegt man rechts ab und geht dann rechts, links, rechts. Am Ende des Flurs nochmals rechts, wo der rote Dolch eingesteckt wird. Um 180 Grad drehen und zweimal nach links wandern. In der Dagger Chamber greift sich Murphy den schwarzen Dolch (lehnt an einer Bank) und setzt die Messer im Altar ein (Überspringungs-Code: 350). Über die Tür mit der schwarzen Sonne und einen weiteren Gang gelangt Tex in einen dunklen Raum. Nach der folgenden Rutschpartie trifft er überraschenderweise auf Regan. Schnappen Sie sich ihren Rucksack aus der Ecke, und nehmen Sie das Seil heraus. Dieses binden wir an die große Statue in der Mitte des Raumes und ziehen daran. Danach öffnen Sie die Patronen mit dem Taschenmesser und geben das geförderte Schießpulver in die Schüssel. Die Kordel wird mit Öl getränkt und ebenfalls dazugegeben. Die fertige Bombe anzünden und auf die umgestürzte Statue legen. Nach der Explosion packt Tex beide Fragmente und legt jedes Bruchstück auf einen der Sockel. Eine riesige und aufklärende Zwischensequenz folgt. Schließlich müssen Sie das zweite »Roswell UFO« starten. Hierfür betätigen Sie den großen roten Schalter am Kopf des Panels und drücken dann die Kombinationen Nord, Kreis, Rot, Ost, Kreuz, Orange, Süd, Dreieck, Gelb, West, Viereck, Grün. Es folgt der Abspann – herzlichen Glückwunsch! (mk)

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Meine Lautsprecher führen Selbstgespräche

Erst waren nur leise Stimmen aus meinen Lautsprechern zu hören, dann kam Musik. Es hat auch mal einer gesungen, und neulich konnte ich sogar japanische Lieder hören. Man kann die Geräusche auch nicht lauter oder leiser stellen. Sie bleiben immer in der gleichen Lautstärke, und manchmal sind sie da und manchmal nicht. Kann es sein, daß meine Soundkarte vielleicht Radiosendungen empfängt? *(Daniel Schott)*

Die Soundkarte empfängt hier tatsächlich einen Radiosender. Und zwar bilden die Leiterbahnen auf der Platine, die Kabel im PC oder sogar das PC-Gehäuse einen elektrischen Schwingkreis, der zufällig genau auf die Sendefrequenz eines Radiosenders abgestimmt ist. Wenn Sie die Kabel im Gehäuse anders verlegen oder den PC ein Stück verschieben oder drehen, ist das Problem behoben.

Quad-Speed bei Audio-CD

Vor ein paar Tagen bin ich auf Windows 95 umgestiegen. Wenn ich nun Audio-CDs auf meinem CD-ROM-Laufwerk abspiele und den Track wechsle oder innerhalb eines Tracks springe, läuft die Musik plötzlich mit vierfacher Geschwindigkeit. Dieser Effekt tritt bei allen CDs mit Audio-Tracks auf, also auch bei Spiele-CDs mit CD-Musik. Unter Windows 3.1 und MS-DOS trat dieser Effekt nicht auf. Bei dem Laufwerk handelt es sich um ein Sanyo »CRD-254P«. *(Andreas Kraus)*

Da ist eindeutig das CD-ROM-Laufwerk fehlerhaft. Vielleicht bekommen Sie das Problem mit einem neuen Windows-95-Treiber für dieses Laufwerk in den Griff. Denn offensichtlich macht der Treiber irgend etwas anders als der Treiber für MS-DOS. Sonst würden diese Probleme auch unter Windows 3.1 und DOS auftreten. Falls Sie keinen neuen Treiber bekommen, sollten Sie das Laufwerk beim Händler sofort gegen ein funktionierendes umtauschen.

Scitech Display Doctor

1. Wenn ein Spiel einen VESA-Treiber verlangt, meine Grafikkarte aber keinen hat, kann dann der »UNIVBE (SDD) 5.2« das Problem lösen?
2. Bedeutet »VESA-compatible«, daß meine Grafikkarte einen VESA-Treiber besitzen muß?
3. Wo bekomme ich die Vollversion des UNIVBE her? *(Patrick Schnabel)*

1. Der VESA-Treiber muß einer Grafikkarte nicht immer als Programm beiliegen. Alle Karten haben auch in ihrem sogenannten »Video-BIOS« (nicht verwechseln mit dem Motherboard-BIOS des PCs) VESA-Funktionen integriert. Das BIOS sitzt immer mit auf der Karte. Falls dieses Video-BIOS einige Funktionen nicht bietet, können Sie unter MS-DOS auch den Display-Doctor verwenden (inzwischen in der Version 5.3).
2. Falls dieser Begriff irgendwo auf der Verpackung steht, muß die Karte auf jeden Fall eine VESA-Erweiterung bieten. Entweder liegt dieser als echter Treiber für die CONFIG.SYS oder die AUTOEXEC.BAT bei, oder VESA ist bereits im Video-BIOS integriert.
3. Die Vollversion des »Scitech Display Doctors 5.3« (früher UNIVBE) gibt es in den USA. Interessenten schicken ein Fax an die Nummer 001 916 894 9069 oder schreiben per Internet an »www. scitechsoft.com«, per CompuServe über »GO SCITECH« oder in AOL über das Schlüsselwort »SCITECH« direkt an die Firma. Die Shareware-Version finden Sie auf der aktuellen CD der Plus-Ausgabe von PC Player.

3D-Grafikkarte mit S3-Chip

Wir sind eine Gruppe von Spielebegeisterten, die sich eine 3D-Karte kaufen wollen. Die meisten bisher erhältlichen 3D-Spiele haben das »S3D«-Logo. Bekommt man damit auch die volle 3D-Action bei einer 3D-Grafikkarte, auf der kein »Virge«-Chip von S3 sitzt? *(Edgar Gräflein)*

Solange auf der Spieleverpackung keine anderen 3D-Grafikchips erwähnt sind, läuft das Spiel nur auf Karten mit dem Virge-Chip. Es gibt sogar Spieleversionen, die grundsätzlich nur mit einem 3D-Chip zusammenarbeiten und nicht mal einen normalen MS-DOS-Modus unterstützen. Aus diesem Grund: Augen auf beim 3D-Spielekauf.

Nur wo »S3D« draufsteht, ist auch S3D drin. Spiele mit diesem Logo laufen nur dann auf Nicht-Virge-Karten, wenn das auf der Verpackung zusätzlich vermerkt ist.

Falsch gesteckt

Ich kaufte mir vor kurzem eine »Winner 1000 Trio« von Elsa. Als ich diese Karte in meinen Computer einbaute und ihn einschaltete, regte sich überhaupt nichts mehr. Der Bildschirm blieb dunkel und der Computer bootete nicht mehr. Nach dem Einstecken in die anderen beiden PCI-Slots erschienen maximal rote Streifen. Bei einem Freund, der das gleiche Motherboard mit dem gleichen BIOS hatte, funktioniert die Karte einwandfrei. Wo könnte hier der Fehler liegen? Und woher weiß ich, welche Karte bei mir überhaupt läuft? *(Andreas Gall)*

Vermutlich steckt hier die Karte nicht richtig im PCI-Steckplatz. Durch Toleranzen der PC-Gehäuse kann es vorkommen, daß die Karte schräg im Steckplatz sitzt und dadurch nicht alle Anschlüsse der Karte Kontakt mit den Pins im Slot haben. Einmal die Karte richtig fest reindrücken und ordentlich festschrauben löst dieses Problem meistens. Wenn das nicht hilft, müssen Sie umgeknickte Zungen an der Blende der Karte leicht aufbiegen. Dann können Sie die Karte ordentlich hineindrücken.

INSERENTENVERZEICHNIS

Beilagenhinweis: 1&1 Direkt Inform.

Kleinanzeigen

Biete Software

WISSEN – LERNEN – KINDERSOFTWARE
Fachgeschäft/Versand in 10585 Berlin
Haubachstraße 16, Tel. 0 30/3 48 22 51
Liste Gratis!! Händler erwünscht!! G

Lösungshilfen zu über 350 Spielen;
Tel/FAX 0 76 75/ 2 98

Biete Spiele

8 o. 16MB PS2 EDO 115,–/256,–
SVGA 4MB EDO-RAM PCI-BUS
S3 Trio 64V+m. MPEG 299,–
10fach CD_ROM Pioneer 251,–
M-Board PCI,E-IDE-f.M1 u. AMD
zu 185,–/ AMD 133 MHz 100,–
ab 15 Uhr Tel. 0 35 25/73 17 24

ZORK Nemesis DM 45,–; Gabriel Knight II DM 45,–; The Dig DM 45,–; Bad Majo DM 45,–; Azrael's Tear DM 69,–; Gene Machine DM 60,–; Mission Critical DM 30,–; The Martian Chronicles DM 40,–
Tel. 05 31/4 94 20

PC-Spiele-Verkauf: Cyberia2 49,–, Raven 39,– Last Dynasty 29,– Epic 19,– Dragon Lore inkl Lsg. 29,– 7th Guest 19,– Xwing 19,– Systems Shock 19,– o. alle zus. 199,–
Tel. 03 41/3 02 97 75

PC-Spiele, superpreiswert!
Kostenlose Liste anfordern! H. Dietrich
Stegerwaldstraße 57 12277 Berlin
Telefon: 0 30/7 21 19 18
Funk: 01 71/5 13 79 94

Verschiedenes

Suchen für prof. PC Spiele gute Grafiker mit Animationserfahrungen. Tel. 0 20 41/2 87 29, Stefan Marcinek

Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen.

Anzeigenschluß für die nächsterreichbaren Ausgaben
Heft 1 v.4.12.96 ist am 5.11.96
Heft 2 v.8.01.97 ist am 2.12.96

Bei Fragen zu Kleinanzeigen wenden Sie sich bitte an
Edith Hufnagel
Tel. 0 89/9 91 15-364
Fax 0 89/9 91 15-377

TECHNIK TREFF
SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:
TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

Schicht im Schacht bei High-Color

Ich habe ein sehr schwerwiegendes Problem mit dem Spiel »Links LS«. Mein Monitor schaltet sich im High-Color-Modus bei einer Auflösung von 800 mal 600 Pixeln einfach aus. Was soll ich Ihrer Meinung nach tun? *(Florian Schober)*

Mit dem High-Color-Modus hat das erst einmal nichts zu tun. Statt dessen benutzt die Karte eine höhere Ablenkungsfrequenz, die der Monitor nicht mehr verkraftet. Er schaltet sich zum eigenen Schutz ab. Hier hilft eigentlich nur ein zur Karte hoffentlich mitgeliefertes MS-DOS-Programm, mit dem Sie die Ablenkungsfrequenzen für die verschiedenen Auflösungen unter MS-DOS einstellen können.

Geschrumpfter 133er-Pentium

In der Ausgabe 12/95 der PC Player ist eine Tabelle mit den 3D-Bench-Werten von Pentium-Prozessoren abgedruckt. Vor einiger Zeit habe ich mir einen Pentium/133 mit einem entsprechenden Motherboard und einer »Mach64«-Grafikkarte von ATI gekauft. Mein Computer kommt aber nur auf einen 3D-Bench-Wert von 83,3, was laut Tabelle einem Pentium/90 entspricht. *(Thomas Köllner)*

Hier bremst die ATI-Karte das System gehörig aus. Die ist nämlich im normalen MS-DOS-Modus nicht sonderlich schnell. Der Computer führt dadurch alle Grafikoperationen genau so flott wie ein Pentium/90-System mit einer schnelleren Grafikkarte aus.

Maestro 32/96

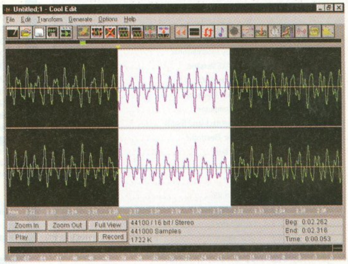
Seit dem Einbau meiner »Maestro 32/96«-Soundkarte von TerraTec erscheint unter MS-DOS 6.22 jedesmal die Fehlermeldung: »Soundkarte nicht gefunden, Programm abgebrochen«. Was kann ich tun? *(Georg Füreder)*

Leider führen nicht alle Motherboards das ISA-Plug-and-play so durch, wie es eigentlich sein soll. Von TerraTec gibt es deswegen einen Treiber mit der Versionsnummer 1.27 (finden Sie zum Beispiel auf 10er-Monats-CD der Plus-Ausgabe von PC Player). Wenn Sie diesem Treiber in der CONFIG.SYS den Eintrag »-O« hinzufügen, initialisiert er die Karte auf Gedeih und Verderb mit den eingestellten Werten. Die I/O-Ports, Interrupts und DMA-Kanäle können Sie mit dem »TERRATEC.EXE«-Programm verändern. Allerdings müssen Sie sich dann sicher sein, daß keine andere Komponente im System diese Werte benutzt.

Intel Overdrive-Pentium

Um meinen bisherigen Pentium/60 aufzurüsten, habe ich mir einen Intel Overdrive-Prozessor zugelegt, der aus 60/66-MHz-Systemen 120/133-MHz-Systeme macht. Da mein Rechner auf 60 MHz getaktet war, hatte ich nach dem wirklich problemlosen Einbau einen Rechner mit 120 MHz. In meiner Anleitung des Boards fand ich dann die Möglichkeit, per Jumpereinstellung das Board auf 66 MHz hochzutakten. Dies würde bedeuten, daß mein Overdrive-Prozessor intern mit 133 MHz läuft. Es wird aber immer vom Hochtakten abgeraten, damit der Prozessor keinen Hitzetod erleidet. Da dieser Prozessor aber auf 120 und 133 MHz ausgelegt ist, dürfte es doch eigentlich keinerlei Probleme geben. *(Jörg Fritsch)*

Generell gilt: Takten Sie niemals und unter gar keinen Umständen einen Mikroprozessor schneller, als es auf seinem Gehäuse steht. Sonst stirbt dieser recht schnell den Hitzetod. In diesem speziellen Fall verkraftet der Prozessor allerdings auch 133 MHz (also extern 66 MHz). Das Mehr an Leistung sollten Sie auch nutzen. Der PCI-Takt steigt von 30 auf 33 MHz, und der Bus schaufelt die Daten schneller zu den eingesteckten Karten. Aber wie gesagt, das gilt nur für diesen speziellen Intel Overdrive-Prozessor. Bei allen anderen Prozessoren gilt: Finger weg!



Wer viel mit Sound-Dateien herumhantiert, sollte sich unbedingt das Shareware-Programm »Cool Edit« von Syntrillium anschauen. Es besitzt viele nützliche Funktionen und speichert die Daten in ausgefallenen Dateiformaten.

VOC-Format: Verzweifelt gesucht

Wir wollten nur wissen, ob es Programme gibt, die das Audio-Dateiformat »VOC« aufnehmen und wiedergeben können. *(Martin und Matthias)*

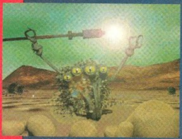
Das Shareware-Programm »Cool Edit« unterstützt neben etlichen nützlichen Funktionen auch das VOC-Dateiformat. Eine Variante für Windows 3.1 gab es auf der CD 4/96 der PC Player plus.

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.
Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können; bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.

MINDSCAPE® **WAR WIND**









Führende Spieler empfehlen:

WAR WIND, das Echtzeit-Strategie-Spiel von Mindscape. Läßt alle bisher dagewesenen Helden wie Hänsel und Gretel im Märchenwald herumirren. Vier einzigartige, nichtmenschliche Rassen kämpfen in einer Welt der Gewalt und Unterdrückung. Einer Welt, wo die Starken die Schwachen fressen. Und nur die Stärksten überleben.

Führe die Schwächsten gegen die Übermacht, wenn Du Mut und strategisches Geschick beweisen willst. Schlage Dich mit wenigen verstreuten Kämpfern durch. Rüste sie aus. Bilde sie aus. Dränge den Feind zurück. Plündere Dich von Stadt zu Stadt. Steigere Dich von Schlacht zu Schlacht. Kämpfe, wenn Du den Feind zermürben willst. Wenn es sein muß, rede mit ihm. Täusche ihn. Tu alles, um weiterzukommen, denn es gibt kein Zurück. Du mußt es schaffen. Es liegt an Dir, ob wieder Freiheit anstelle von Unterdrückung tritt.

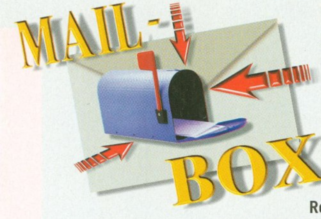
WAR WIND
Win '95 CD-ROM

Website:
www.ssionline.com

MINDSCAPE®

Mindscape International – Zeppelinstraße 321, D-45470 Mülheim an der Ruhr. Telefon +49-208-99 24 1-0. Fax +49-208-99 24 1-29.

FACTORY



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich an den DMV-Verlag, Redaktion PC Player, Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen. Oder per E-Mail an »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com«.

Rendezvous im Buchladen

Ich las das Interview mit Gentry Lee in der Oktoberausgabe und bekam dadurch Lust auf die Rama-Bücher. Flugs bestellte ich den ersten Band »Rendezvous mit 31/439« und verschlang ihn in zwei Tagen. Natürlich brauchte ich Nachschub und eilte erneut zum Buchhändler. Aber, oh Schreck – der zweite Teil war vergriffen und wird wohl nicht mehr aufgelegt. Was soll ich Eurer Meinung nach mit einer Trilogie, die in der deutschen Ausgabe schon nach dem ersten Band endet? **(Arno von Germeten)**

Ihr habt in Eurem Oktoberheft geschrieben, daß der vierte Teil der Rama-Saga noch nicht in Deutsch erhältlich sei. Nun, das ist ein Irrtum, denn er ist übersetzt und als »Nodus« beim Heyne Verlag erhältlich. Ein wahrhaft großartiger Abschluß! **(Klaus Richter)**

Nachdem es wohl einige Verwirrung um die Anzahl und die Titel der Rama-Serie gegeben hat, haben wir uns mit dem Heyne-Verlag in Verbindung gesetzt und folgendes herausbekommen: Die ersten drei Bände der »vierteiligen Trilogie«, »Rendezvous mit 31/439«, »Rendezvous mit Übermorgen« und »Nodus« waren Ende September dieses Jahres noch allesamt lieferbar. Der vierte Teil, »Rama Revealed«, ist nach Aussage des Verlags immer noch nicht übersetzt. Wenn Sie Ihr Schulenglisch mal wieder auf die Probe stellen wollen, können Sie das Buch problemlos bestellen, da es nach Auskünften einer Buchhandlung im deutschen Libris-System aufgelistet ist und deswegen nicht extra aus England geordert werden muß. Die ISBN des bei Bantam Books erschienenen Romans ist 0-553-56947-3.

Indiziert tiki?

In der Juliausgabe lästert Ihr noch über die Geschmacklosigkeit der englischen »Command & Conquer«-Werbung hinsichtlich der Verharmlosung der Schrecken des Zweiten Weltkrieges, und im August schießt Ihr selber so einen Bock! Ich meine damit den (selten witzigen) Comic »tikis MS-Spiel DOSe«. Eine Analogie zu einem fiktiven Veteranentreffen von Kriegsgeschädigten ist hier wohl unübersehbar. So weit, so gut, aber »immerhin hat er die Datenautobahnen bauen lassen« ist dann doch extremer geistiger Müll. Bill Gates, in den Augen vieler ein machthungriger Kerl, mit Adolf Hitler zu vergleichen – kann das der Inhalt einer Zeitschrift sein, die vornehmlich Jugendliche erreicht? Über eine Person herzuziehen, die man nicht leiden kann, ist eines, aber ihn auf die gleiche Stufe zu stellen wie jemanden, der zwölf Jahre lang der »Führer« war, das geht mir nicht in den Kopf. Tut mir bitte den Gefallen, und versucht Euch nicht mit Worten wie »Oh, das ist uns gar nicht aufgefallen, der Zeichner ist für den Inhalt verantwortlich« herauszureden. Denkt in Zukunft bitte über das nach, was Ihr uns da vorsetzt. **(Rainer Gärtner)**



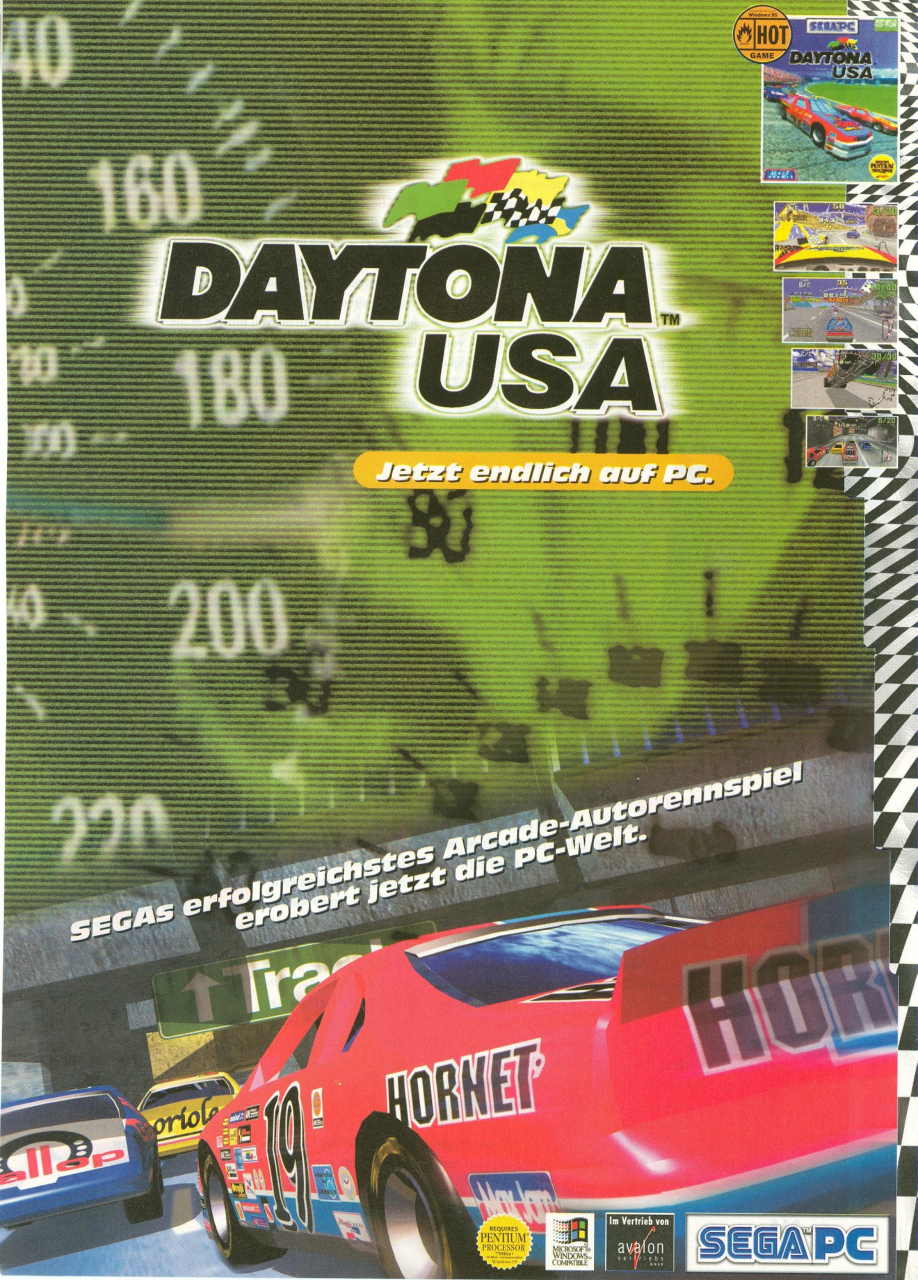
Der Stein des Anstoßes: Ist dieser Cartoon wirklich »geistiger Müll«?

1. *Bill Gates ist eine Person des öffentlichen Lebens und muß sich deshalb Kritik oder ironische Betrachtung in den Medien gefallen lassen. Das hat nichts mit »über eine Person herzuziehen, die man nicht leiden kann« zu tun. Es ist nicht die Absicht des Cartoons, Herrn Gates auf die selbe Stufe wie Adolf Hitler zu stellen oder den Zweiten Weltkrieg zu verharmlosen.*
2. *Wir halten unsere Leser für geistig gefestigt genug, nach einer solchen Anspielung nicht den Glauben an die Demokratie zu verlieren. Im Gegenteil, das Totschweigen des Nationalsozialismus trägt sicher nicht dazu bei, rechtsradikale Tendenzen zu verhindern. Übrigens war Adolf Hitler keinesfalls der geistige Vater der Autobahnen. Er übernahm lediglich die schon zu Zeiten der Weimarer Republik entwickelten Pläne. Gerade über das oft gehörte Klischee »Zumindest hat Hitler die Autobahnen gebaut« macht sich der Cartoon lustig.*

Halbe Hülle, halbes Programm?

Mir geht es zunehmend auf den Geist, daß alle möglichen Firmen ihren CD-ROM-Games keine Inlays spendieren. Statt dessen muß man mit einer nackten Hülle nebst darin befindlicher CD vorlieb nehmen – sogar für die PC-Player-CD gibt es ein Inlay. Könntet Ihr in Euren Spieletests diesen Umstand nicht mal anprangern und bei den Firmen Druck machen? Es kann doch nicht angehen, daß Musik-CDs für fünf Mark mit Cover daherkommen, Anbieter verhältnismäßig teurer Spiele dies aber nicht für notwendig halten! **(Christoph Fehse)**

Wir freuen uns auch immer, wenn Spiele in CD-Hüllen komplett mit Deckblatt und Seitenbeschriftung verpackt werden und ohne Pappkarton im Regal gut aussehen. Aber natürlich erhöht ein Inlay die Herstellungskosten. Bei einer einzigen Einheit ist das zwar ein vernachlässigbarer Betrag, aber multipliziert mit Auflagen im Zehn- oder Hundertausenderbereich kann mancher Hersteller der Verlockung nicht widerstehen. Glücklicherweise scheint der Trend im Moment dahin zu gehen, daß solche »halben« Verpackungen von kompletten Hüllen zurückge-



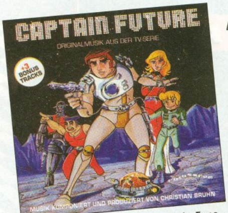
DAYTONA USA™
Jetzt endlich auf PC.
SEGAs erfolgreichstes Arcade-Autorennspiel erobert jetzt die PC-Welt.
REQUIRES PENTIUM PROCESSOR
MICROSOFT® WINDOWS™ COMPATIBLE
Im Vertrieb von avalon
SEGA™PC

MAIL-BOX

drängt werden. Der Vorschlag, auf diesen Umstand im Zuge der Spieletests einzugehen, scheitert an der Wirklichkeit des Redaktionslebens: Manche Test-CD ist eine eigens angefertigte Presseversion, auf der sich maximal ein schlichter »Review Copy«-Aufkleber befindet. Da zwischen solchen vorab verschickten, fertigen Versionen und den im Laden erhältlichen Packungen einige Wochen vergehen können, würden wir an Aktualität verlieren, wenn wir auf letztere warteten. Doch nur so könnten wir hundertprozentig sicher gehen, daß eine CD wirklich ein Inlay hat.*

Oh Captain, mein Captain!

In der Septemberausgabe habt Ihr eine CD mit der Musik von Captain Future erwähnt. Da ich ein großer Fan der Zeichentrickserie war und noch bin, würde ich gerne wissen, wo man die CD bekommen kann. Im Schallplattenladen, in dem ich deswegen nachfragte, konnte man mir nicht weiterhelfen. **(diverse Leser)**



Noch nach 16 Jahren halten viele Fans dem Captain die Treue.

Da haben wir wohl etwas angerichtet – nach unserem eher beiläufigen Hinweis auf den »Captain Future«-Soundtrack gingen zahlreiche E-Mails, Briefe und sogar Anrufe bei uns ein. Weil wir unser Exemplar einfach in einem CD-Laden in München kaufen konnten, dachten wir nicht an Beschaffungsengpässe in anderen Bundesländern. Spaß beiseite: Die CD »Captain Future – Originalmusik aus der TV-Serie« von Christian Bruhn ist unter der Nummer CST34.8051 bei Colosseum Records, Bayernstrasse 100 in 90471 Nürnberg erschienen. Mit diesen Angaben sollte Ihr Händler keine Probleme mehr haben, die CD zu bestellen.

Geschmacklose Werbung

Wenn ich in PC-Player 10/96 auf Seite 125 in der Werbung für »Armored Fist 2« ein Foto von einem zerschossenen Panzer mit dem saloppen Slogan »Montiert von Russen, zerlegt von Gerd aus Berlin« sehe, bekomme ich ein seltsames Gefühl im Magen. Ich glaube nicht, daß ich überempfindlich bin, denn ich habe keine Probleme mit Gewaltspielen wie »Duke Nukem 3D«. Bei so einer unbedachten (oder nicht?) Geschmacklosigkeit frage ich mich aber, wessen Geistes Kind diese Werbemacher sind, und ob man wirklich jede Werbung um des Geldes Willen veröffentlichen muß. **(Ulrich Weitz)**

Wir können uns nur wiederholen: Unsere Redaktion sieht die Anzeigen so lange nicht, bis wir selbst das fertige Heft in den Händen halten. Weder lassen wir uns von Anzeigenkunden beeinflussen (»Gebt unserem Spiel eine bessere Wertung, dann schalten wir mehr Seiten bei Euch«), noch nehmen wir Einfluß auf sie. Es bleibt jedem Leser selbst überlassen, ob für ihn eine Anzeige Werbekraft besitzt. Wer sich an bestimmten Motiven oder Aussagen stört, wird in aller Regel auch das beworbene Produkt eher mißtrauisch beäugen. Ein Hinweis sei uns gestattet: Anzeigen im Ausland, etwa in britischen Publikationen, sind oftmals sehr viel aggressiver, geschmackloser und provozierender gestaltet, als wir das aus hiesigen Medien kennen.

Wo sind die Multimedia-Leserbriefe?

Es begab sich im Jahre des Herrn 1996, daß ein junger, dynamischer PC-Fan wie in jedem Monat zu seinem Stammkiosk ging, um sich eine Zeitschrift namens PC Player zu kaufen. Wieder zu Hause angekommen, begann er, ein Ritual zu zelebrieren, daß ihm im Laufe der Monate schon richtig in Fleisch und Blut übergegangen war: Ehrfurchtsvoll öffnete er die Verpackung der CD, legte sie in seinen CD-Player, startete Windows und klickte auf »Magazin«. Doch so sehr seine schreckgeweiteten Augen auch in tiefster Verzweiflung den Bildschirm absuchten, so sehr er sich auch bemühte, jeden Pixel des Bildschirms anzuklicken – seine geliebten Multimedia-Leserbriefe erspähte er nicht.

(Andreas Michael Thul)

Viele Leser haben sich bei uns über die fehlenden Multimedia-Leserbriefe in der Oktoberausgabe beklagt. Wir hatten messe- und urlaubsbedingt eine kreative Pause eingelegt und konnten in der Zeit auch ausgiebig an neuen Ideen werkeln. Rettung naht: Schon seit der vorigen Ausgabe sind die beliebten Videos wieder mit von der Partie und werden, falls unserer preisgekrönter Kameramann Toni Schwaiger nicht in die Dienste von Roland Emmerich tritt, so schnell nicht wieder verschwinden.

Ein Heim für Spiele

Mich würde interessieren, was aus der Hard- und Software wird, die Ihr getestet habt. Könnt Ihr sie behalten, oder muß sie zurück an die Hersteller geschickt werden? Kann man die getesteten Spiele vielleicht verlosen? **(Daniel Schott)**

Spiele landen nach dem Test im großen PC-Player-Archiv. Dort schlummern sie vor sich hin, bis sie beispielsweise für einen Vergleichstest der Oldie-Compilations oder der Mech-Programmen in dieser Ausgabe wieder hervorgekramt werden. Auch zum Vergleich von neuen Spielen mit alten Genreklassikern greifen wir immer wieder auf sie zurück. Hardware wie Grafikkarten oder Monitore werden uns größtenteils von den Herstellern leihweise zum Test zur Verfügung gestellt. Referenzsysteme, auf denen wir neue Karten oder CPUs messen, werden von uns gekauft und können, genau wie die Spiele, nicht verlost werden.

SCHREIBEN SIE UNS

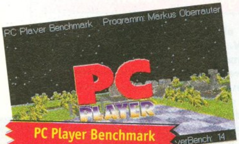
Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

▶ ENDLICH DA: DER BENCHMARK!

Nach mehreren Anläufen haben wir es endlich geschafft: Der ultimative Spiele-Benchmark für die PCs von heute ist hier. Der »PC Player Benchmark«, kurz PCPBench, mißt die 3D-Leistung Ihres Systems. Die DOS-Version befindet sich gratis auf der nächsten »PC Player plus« und kann ab 1. Dezember auch im Internet und den wichtigsten Online-Diensten unkostenfrei downgeloadet werden. Eine Beta-Version gibt es schon jetzt in CompuServe (GO PCPFORUM) und im Internet (www.pcplayer.de).



PC Player Benchmark kostenlos auf CD-ROM

▶ ALLES NEU BEI GRAVIS



Gravis runderneuert: Alle Sticks im Test

Wenn der ehemals beste Joystick- und Joypad-Hersteller seine komplette Produktlinie erneuert, ist das einen großen Praxistest wert: »Blackhawk«, »Firebird 2« und »GamePad Pro« sollen Microsofts Sidewinder-Serie Paroli bieten. Volle Programmierbarkeit und neue Spezialfunktionen sind nur einige der Merkmale, die wir unter die Lupe nehmen.

▶ SPIELETESTS OHNE KOMPROMISSE

Nächsten Monat rollt die Welle der Weihnachtsspiele weiter über uns hinweg. Im Genre Flugsimulation sind das die »NATO Fighters« von Electronic Arts, bei den Abenteuerspielen »Wizardry - The Adventure« von Sir-Tech, »Timelapse« von GTE, »Leisure Suit Larry 7« von Sierra und »The Neverhood Chronicles« von Dreamworks, im Sport-Genre »FIFA Soccer 97« von Electronic Arts. Alles natürlich ohne Gewähr, denn es kommt öfter vor, daß Programmierer im Glühweinrausch nicht ganz fertig mit den Spielen werden ...



Neverhood Chronicles: Knetgummi lebt!

WORK IN PROGRESS

PC PLAYER 1/97

▶ JETZT AM KIOSK: SONDERHEFT!

Was machen Sie an langen Winterabenden, wenn die PC Player schon zu Ende gelesen ist? Natürlich sich in unser famoses Sonderheft »Strategiespiele« vertiefen. Weil die Hitlisten schon lange von Titeln wie Warcraft 2 und Command & Conquer angeführt werden, haben wir über hundert Seiten speziell zum beliebtesten Spielegenre zusammengestellt. Im direkten Vergleich werden 55 Spiele genauestens verglichen, Interviews und Tips geben noch nie gesehene Einblicke in das Innenleben der Programme.

Damit nicht genug: Drei komplette, ungekürzte Vollversionen auf der CD-ROM machen das Sonderheft zu einem echten Preishammer: »Dark Legions« von SSI, »Lords of the Realm« von Impressions/Sierra und »Master of Orion« von Microprose dürfen in keiner Strategiespiele-Sammlung fehlen. All das für nur 16,80 Mark: Waren Sie heute schon bei Ihrem Kiosk?



PC PLAYER 1/97 erscheint am 4. Dezember

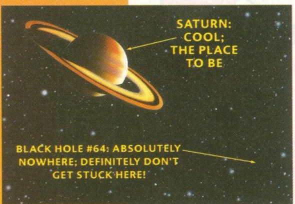
All dies und viele weitere Spieletests, Tips, News und Features rund ums PC-Entertainment warten in vier Wochen auf Sie.

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

FINALE

Wer den Schaden hat ...

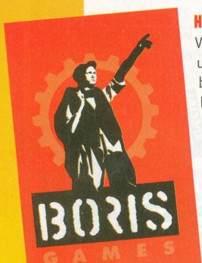
Die europäische Markteinführung von Nintendos neuer 64-Bit-Konsole N64 wurde auf 1997 verschoben. Die Konkurrenz reibt sich die Hände – das diesjährige Videospiel-Weihnachtsgeschäft teilen sich noch Sony und Sega mit ihren 32-Bit-Maschinen. Sega macht sich inzwischen in kleinen Seitenhieben über Nintendo lustig: Auf der ECTS wurde die Einladung zur Party in der Sega World mit diesem Bild geschmückt, auf dem der Besucher eindringlich vor dem »Schwarzen Loch Nummer 64« gewarnt wird.



Ein Schelm, wer bei dieser Zeichnung Böses denkt.

Honolulu-Baby

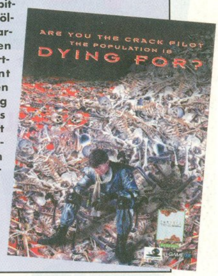
Von wegen Hawaii – unser von Freund und Feind geschätzter Chefredakteur benutzte seinen ausgedehnten Urlaub auf der anderen Seite des Erdballs nur zur Tarnung. In Wirklichkeit ist Boris Schneider dabei, endlich die eigene Softwarefirma zu gründen. Oder handelt es sich – color est omen – um ein letztes Aufgebot abtrünniger Generäle von Genosse Boris N. Jeltzin?

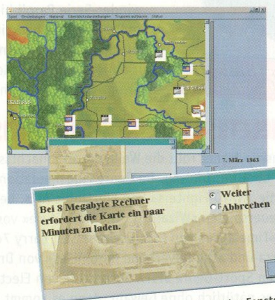


Die Hand zum Gruße – gibt es hier Arbeiter- und Bauernspiele?

Die geschmacklose Anzeige des Monats

... kommt wieder einmal aus der englischen Branchenzeitschrift CTW. Diesmal hat sich die Marketingabteilung von GameTek für ihre »Surface Tension«-Anzeige den Preis redlich verdient. »Are you the crack pilot the population is dying for« heißt auf Deutsch am ehesten »Bist Du der Spitzenpilot, auf den die Bevölkerung sehnsüchtig gewartet hat?« Dabei werden allerdings die beiden Wortspiele im Satz galant umschifft. Im Englischen bedeutet »to die for« streng genommen »für etwas sterben« und »crack« ist zufällig auch die Bezeichnung der gleichnamigen Droge – was haben wir gelacht. Beachten Sie als ein besonders subtiles Element die grüne Spritze, die der Pilot in wenigen Sekunden durch seinen Anzug jagen wird.

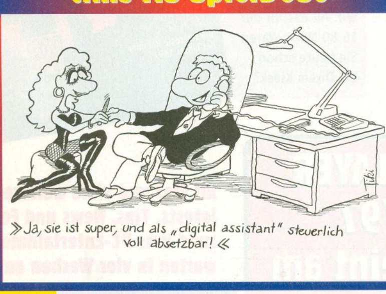




Im schwer zerschossenen Vollbild links ...

... gehen solche Stilblüten durch krudes Fenstermanagement zunächst unter.

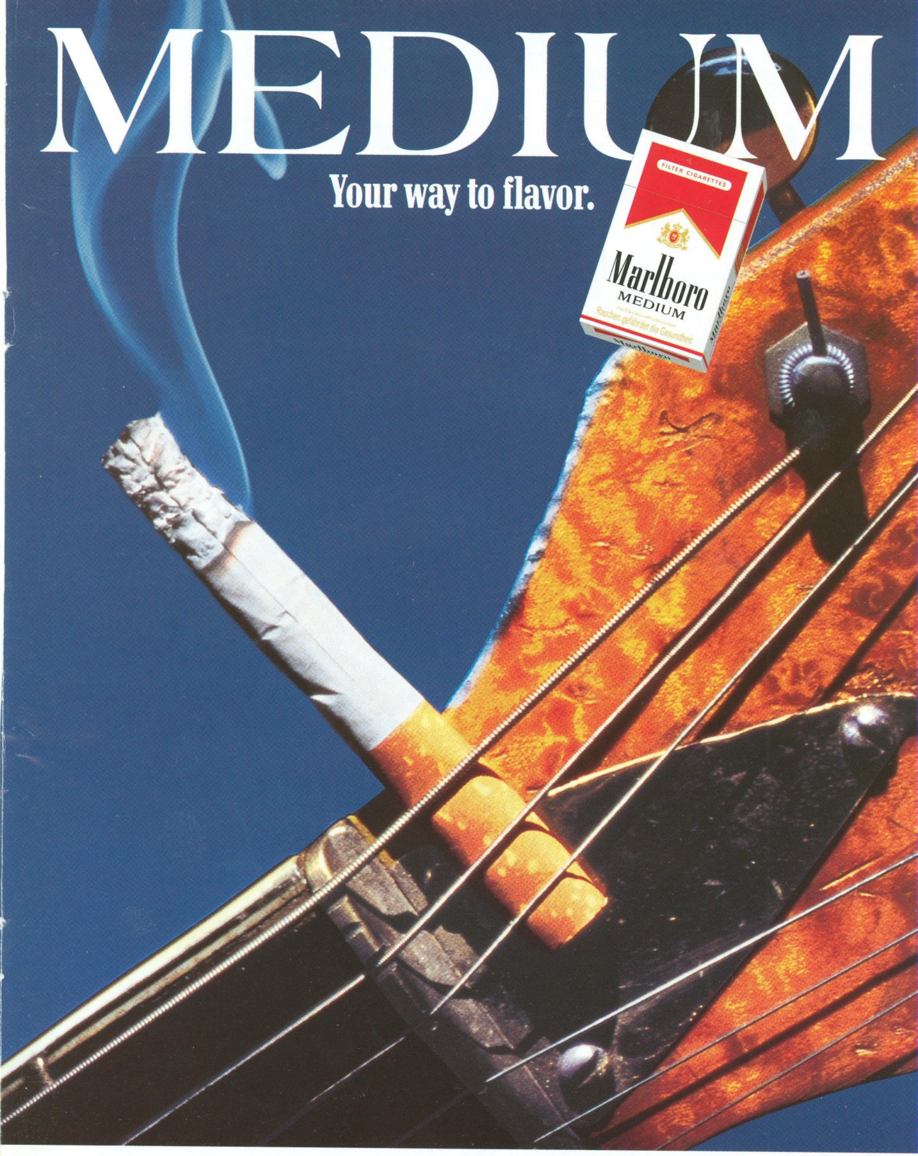
tikis MS-SpielDOSe



»Ja, sie ist super, und als „digital assistant" steuerlich voll absetzbar!«

Wie meinen?

Das Bürgerkriegsepos »American Civil War« von Interactive Magic ließ in diesem Monat auch uns zu den Waffen greifen. Merkwürdige Bildschirmtexte wie »Samuel Heintzelmann ist ausgestiegen« (Aus der S-Bahn? Aus der westlichen Zivilisation?) waren dabei noch die geringeren Übel. Viel schlimmer: Die Meldungsfenster auf dem Bildschirm müssen erst auf die richtige Größe gezogen werden, um den Text lesen zu können. Was hinter »Schlachtfeld-Effekten« oder der »Verstärkungswirkung auf Moral« steckt, bleibt dem Spieler verborgen. **(ra)**



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)


ENDLICH WIEDER
GOLDENE ZEITEN
...DENN HIER GIBT'S VIEL FÜR'S GELD!
JEDES GOLD-PACK NUR:
Unverbindliche Preisempfehlung
49,95 DM
TopWare
10 CD
3 GOLD
Über 40 ausgewählte Software-Produkte auf 10 Compact Discs
GUTE SOFTWARE PREISWERT! · GUTE SOFTWARE PREISWERT!
GOLD 3
TopWare
15 CD
GAMES GOLD
Exklusive Spielesammlung mit 40 Lizenzprodukten auf 15 CD-ROMs!
Action · Adventure · Flugsimulation · Rollenspiel · Strategie · Wirtschaftssimulation
GUTE SOFTWARE PREISWERT! · GUTE SOFTWARE PREISWERT!
GOLD GAMES
Über 40 ausgewählte Programme auf 10 CDs aus den Bereichen: Office, Standardanwendungen, Infotainment und Edutainment. Hier die bekanntesten:
WordStar für Windows 2.0
Borland Paradox für Windows 5.0
CA-SuperCalc 1.0
SPC Harvard Graphics 2.0 Windows
Micrografx Graphic Works 1.0
TopWare D-Atlas 1.1
Borland dBase für Windows 5.0
CA-dBFast für Windows 2.0C
CA-Realizer 2.03b
McAfee ViruScan for DOS, Windows & Windows 95 v2.2.12
Travelbox Hotelführer Deutschland 1.0
Dashboard ´95
TopWare 90 Tage Englisch, Französisch und Spanisch
TopWare D-Jure Deutsche Gesetze
Typer 3D-Fonts Special Edition
Deutsche Geschichte von 0-1914
New Motion MPEG-Player + Video-CD
40 tolle Spiele auf 15 CDs - da geht die Post ab! Adventures, Action-Spiele, Simulationen, Rollen- und Strategiespiele. Da kommt so schnell keine Langeweile auf! Hier ein Auszug:
Battle Isle
Anstoß
Alone in the Dark - Teil II und III
Das Schwarze Auge - Teil I und II
Leisure Suit Larry 6
MIG 29
Whale´s Voyage - Teil I und II
Der Planer
Ishar - Teil I, II und III
Supremacy
Football Manager 3
Prototype
Druidenzirkel
Der Clou
Flight Simulator Tool Kit
Eight Ball Pinball De Luxe
PC PLAYER
Boris Schneider, Chefredakteur der PC PLAYER, zum GOLD GAMES-Pack: Ein unschlagbares Preis-/Leistungsverhältnis. Eine fantastische Spielesammlung mit echten Redaktionshits.
TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710
Compuserve: go topforum
Internet: http://www.topware.com
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare